Histórias de Roteiristas
Roteiro:dispositivo audiovisual

Organização: Gláucia Davino e Fernanda Bellicieri

ISBN 978-85-62814-11-2

Edição: PMStudium e Mackenzie

Ano 2013

próxima >

Organização

Fernanda Bellicieri
Glaucia Davino

HISTÓRIAS DE ROTEIRISTAS
ROTEIRO, DISPOSITIVO AUDIOVISUAL

ISBN 978-85-62814-11-2

São Paulo
PMStudium C&D
2013

< anterior

próxima >

APOIO:

PARCEIRO:

< anterior

próxima >

Ficha catalográfica elaborada por: PMStudium C&D.

Histórias de roteiristas: Roteiros, dispositivo audiovisual | organização: Glaucia Davino e Fernanda Bellicieri. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2013.

ISBN: 978-85-62814-11-2

475 p. ; 31 il.; 0 vid.

1. Audiovisual. 2. Roteiro. 3. Comunicação. I. Núcleo Audiovisual – UPM. II. Centro de Comunicação e Letras - UPM. III. DAVINO, G. IV. BELLICIERI, F. - IV MACKPESQUISA

CDD – 791.043

ENTRE O ÁUDIO E VÍDEO, O ROTEIRO

Prof. Dr. José Maurício Conrado Moreira

Coordenador do Curso de Publicidade e Propaganda - Universidade Presbiteriana Mackenzie

O universo audiovisual é fascinante. É um mundo que reflete, com a mediação de máquinas que registram, editam e, a complexa relação entre a imagem e som em sua natureza técnica. Mas, e a palavra? Onde entra neste universo "técnico" do audiovisual? A palavra entra quando tanto as imagens, quanto os sons, precisam de amigos que os ajudem a contar suas historias.

Em espírito de debate, e, sobretudo de colaboração, é que o Projeto Histórias de Roteiristas, já em seu quarto episódio, vem dialogar sobre estas complexas relações entre imagens, sons e palavras – elementos fundamentais da linguagem audiovisual.

Organizado pelo grupo de Pesquisa Núcleo Audiovisual, NAv e o Centro de Comunicação e Letras, sob a coordenação de Glaucia Davino e Fernanda Bellicieri, os encontros têm buscado trazer para o debate acerca da linguagem audiovisual, diversos aspectos caros à linguagem audiovisual, mas tendo como "fio de Ariadne" neste processo, a questão do roteiro.

Assim, em sua natureza, o Projeto Histórias de Roteiristas tem colocado seus olhos coletivos em assuntos que vão da tradução de obras literárias para a linguagem audiovisual até os formatos emergentes oriundos do universo das

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Redes Sociais.

Nesta história, como mencionado acima, já em seu quarto episódio, ainda há muito a ser contado. Mas, já se sabe que até o presente momento, sintetizado nesta publicação, as relações entre roteiro, áudio e vídeo ganham uma cena fundamental: a vontade contínua de entender as mediações que o roteiro desencadeia nas práticas da linguagem audiovisual. Que venham novos episódios!

2014

SOBRE O IV SEMINÁRIO HISTORIAS DE ROTEIRISTAS 2013

Centro de Comunicação e Letras Mackenzie, Núcleo Audiovisual (Grupo de Pesquisa Mackenzie), Artemídia Videoclip (Grupo de Pesquisa Unesp), Imagens da Cultura/ Cultura das Imagens (rede internacional de pesquisadores), Red INAV (Rede Internacional de Narrativas Audiovisuais), com apoio de Associação dos Roteiristas (AR), Autores de Cinema (AC) e Mackpesquisa

Apresentam o 4º Seminário Histórias de Roteiristas. Roteiro como dispositivo audiovisual, realizado em 28 e 29 de novembro de 2013

O TEMA Roteiro: Dispositivo Audiovisual

O lugar do cinema era nas salas de exibição, o lugar da TV era nas residências, o lugar do vídeo era na distribuição pelas residências e instituições, o lugar do audiovisual contemporâneo é em todo o lugar. Vídeos/filmes e uma diversidade de produtos audiovisuais é o que não falta em sites pela internet, nos celulares, nas TVs, nas telas diversas.

Os limites entre ver as produções disponíveis e verem o que você produziu não existe. Sem limites é o limite num universo mesclado com disponibilidade de dispositivos de produção, interação e recepção em crescente quantidade e

qualidade.

Interessante momento cultural, comunicacional, social da história humana!

O outro e o si mesmo para o outro se fazem potencialmente na rede, se consolidam por imagens e sons nas telas e através dos filtros dos exibidores e/ou criadores e/ou espectadores e/ou interatores e dos limites dos próprios dispositivos.

No contexto contemporâneo a diversidade potencial ampara a ideia do poder de expansão e democratização dos domínios de produção e exibição audiovisual [câmeras, sistemas de edição e canais livres de exibição], no entanto mantém a dependência do acesso aos recursos tecnológicos, ainda limitados mundialmente.

Diante da quantidade de produtos digitais disponíveis, a realidade nos permite olhar para trás e, nos tênues limites entre as tecnologias "antigas" e "novas", definir os territórios audiovisuais tradicionais - os programas e filmes para TV e Cinema - considerado de massas. O "velho" mercado audiovisual de massas embasa-se como referência e esta referência lega aos autores nas novas formas o desejo por público, fama, acessos e, consequentemente, um mercado pagante.

As manifestações audiovisuais "particulares", pontuais e espontâneas disponibilizadas na net, se caracterizam apenas pela possibilidade de exposição através de canal aberto. Portanto, tem público específico formado por dezenas de pessoas ou é uma aposta em busca de um público maior. Massivo? Como aposta, ela visa gerar apreciação, absorção pelo mercado e sair do anonimato. Essa produção incondicional e, às vezes, até irreverente retroalimenta, inspira e enriquece a criação para o mercado.

Neste universo em que os dispositivos tecnológicos parecem se espraiar, o roteiro ganha mais força. O roteiro como o cerne estrutural e semântico das idéias traduzidas audiovisualmente. O roteiro, enquanto processo criativo é um manifesto em processo que define as regras internas e a dinâmica da peça audiovisual. No mercado multiplataforma o roteirista vai ocupando seus espaços. Como sabemos, a trajetória da valorização do roteirista é positiva em todo o mundo. Foi no reacendimento da cinematografia, no crescimento de canais de distribuição, de tele programas, da alta definição das TVs e dos formatos menores dos aparelhos móveis que o trabalho do roteirista foi e continua se consolidando, embora haja um caminho mais sólido a ser construído.

Por isso, a quarta edição dos Seminários Histórias de Roteiristas traz o tema: Roteiro como dispositivo audiovisual.

Dispositivo de entrada? Dispositivo de saída? Dispositivo operacional? Dispositivo móvel, fixo? Dispositivo criativo? Algo que reside na natureza própria do dispositivo roteiro .....

Sejam bem vindos, mais uma

..... ou pela primeira vez!!!

Gláucia e Fernanda

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

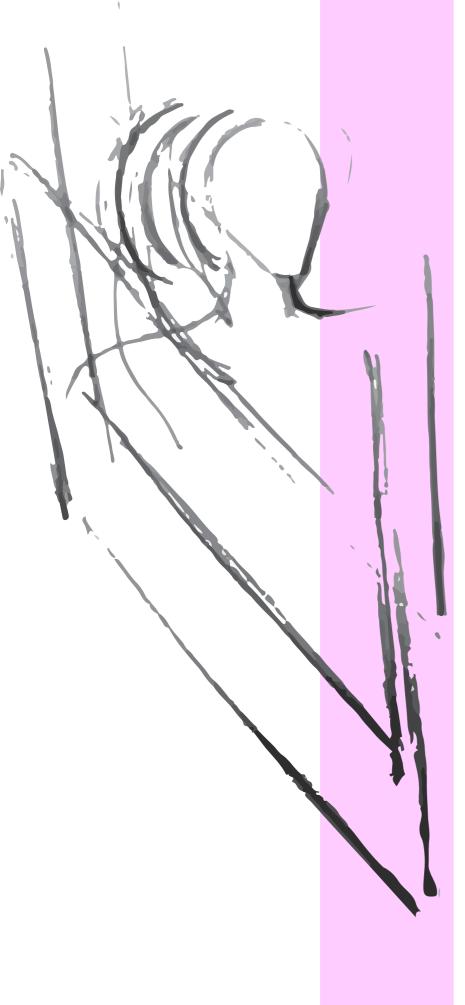
próxima >

CRÉDITOS da Comissão de Honra da Universidade Presbiteriana Mackenzie

- REITOR : Prof.Dr.-Ing.Benedito Guimarães Aguiar Neto
- VICE-REITOR : Prof. Dr. Marcel Mendes
- DECANA ACADÊMICA : Profª Drª Esmeralda Rizzo
- DECANO DE EXTENSÃO : Prof. Dr. Cleverson Pereira de Almeida
- DECANO DE PESQUISA E PÓS GRADUAÇÃO : Prof. Dr. Moisés Ari Zilber

CRÉDITOS da Comissão Científica e Avaliadores ad hoc

Composta por doutores, responsáveis pela avaliação dos trabalhos submetidos e presidida pela organizadora geral, profª Drª Glaucia Davino.

- Alexandre Huady Torres Guimarães
- Angela Schaun
- Celso Fiqueiredo Neto
- Glaucia Davino
- Helena Bonito do Couto Pereira
- Henny Aguiar Bizarro Rosa Favaro
- Isabel Orestes da Silveira
- Letícia Passos Affini
- Marcos Rizolli
- Maria do Céu M M Marques
- Maria de Fátima Ferreira Nunes
- Mariza de Fátima Reis
- Monica Moraes de Oliveira
- Marília da Silva Franco
- Pelópidas Cypriano de Oliveira

- Rosana Schwartz
- Rubens Eduardo M de Toledo
- Selma Peleias Felerico Garrini
- Zilda Marcia Gricoli Iokoi

CRÉDITOS da Comissão Executiva

Universidade Presbiteriana Mackenzie

- Coordenadora Geral : Drª Glaucia Davino
- Vice-Coordenadora Geral : Ms. Fernanda Nardy Bellicieri
- Coordenadora de Extensão do CCL : Drª Isabel Orestes da Silveira
- Coordenador de TGI CCL : Ms. Osvaldo Takaoki Hattori

UNESP / ESPM / UFCG (PB)

- Artemídia Videoclip / IA UNESP : Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira
- ESPM : Prof. Ms. Paulo Cezar Mello
- Universidade Federal de Campina Grande (PB) : Prof. Ms. Paulo Matias de Figueiredo Jr.

CRÉDITOS Comissão Organizadora

Equipe Mackenzie

- Coordenadora Geral : Drª Glaucia Davino
- Vice-Coordenadora Geral e pesquisadora do NAv : Ms. Fernanda Nardy Bellicieri
- Coordenadora de Extensão do CCL : Drª Isabel Orestes da Silveira
- Coordenador de Publicidade e Propaganda CCL : Prof. Dr. Perrotti Pietrangelo Pasquale

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

- Coordenador de TGI CCL : Ms. Osvaldo Takaoki Hattori
- Docente Pesquisadora e Vice-Lider do Grupo de Pesquisa NAv : Profª Drª Angela Schaun

Equipe interinstitucional

- Livre Docente IA UNESP : Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira
- Pesquisadora em Ciências da Comunicação / Velame Produtora : Profa. Dra. Monica Moraes de Oliveira
- Universidade Federal de Campina Grande (PB) : Prof. Ms. Paulo Matias de Figueiredo Jr.
- Universidade Federal de Campina Grande (PB) : Prof. Helton Luis Paulino da Costa
- Universidade Federal de Campina Grande (PB) : Prof. Ms. Nathan Nascimento Cirino

MINICURSOS MINISTRADOS

O Audiovisual na Economia Criativa, Formatação de Projetos e Identificação de Oportunidades, com Leonardo Cassio e Thais Polimeni: Abordará o audiovisual como parte dos setores da Economia Criativa, conceito criado na Inglaterra na década de 90 e recentemente difundido no Brasil com a criação da Secretaria da Economia Criativa, vinculada ao Ministério da Cultura. Os temas apresentados serão: formatação de projetos audiovisuais para Lei Rouanet e ProAc, como fazer apresentações para captação de patrocínio em empresas, oportunidades de atuação do roteirista na Economia Criativa.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

SOBRE A RODADA DE ARGUMENTOS/ PROJETOS

"Em construção? ..."

Esta modalidade de trabalho proposto pelo Seminário, neste ano, surgiu pela demanda de um grupo de novos autores no 3º Seminário Histórias de Roteiristas, Múltiplas Telas, em 2012.

Que surpresa! Naquele ano, ao divulgarmos a abertura de submissões de trabalhos, esses novos autores viram no evento e na presença de palestrantes, com vasto domínio sobre o assunto, a oportunidade de trocar, gerar e adquirir conhecimentos com vistas à prática da roteirização e decidiram submeter suas propostas. No princípio estranhamos aquelas trabalhos, completamente fora do padrão solicitado (acadêmico). Mas, felizmente a quantidade de propostas nos iluminou. Vimos que o alcance dos Seminários Historias de Roteiristas estavam provocando interesses além daquilo que já estávamos oferecendo. Aceitamos o desafio e montamos um GT especial: "Em construção...", com uma dinâmica própria.

Mesmo que sem intenção, mas pioneiros nesta intervenção, esses autores nos estimularam a incluir a partir da 4ª edição, em 2013, uma chamada especial e específica para atendermos esta demanda, com as rodadas de projetos de roteiros, acompanhadas da presença de acadêmicos e profissionais para comentarem e trocarem ideias.

Por isso, parabenizamos a ousadia e agradecemos aos novos autores abaixo que propuseram seus trabalhos em 2012:

Em ordem alfabética: Artur Henrique da Costa Pinto com "A Foto"; Darlielson de Sousa Lima com "Bilhete"; Gisele da Mota Trindade com "Vitória"; Gustavo Reiniger Neto "Mariza - o filme"; Miriam Rezende Gonçalves com "Alcântara"; Mirna Ayumi Kajiyama, Gabriel Sidorenko, Mariana Buglia e o orientador Thiers Gomes da Silva com o "Projeto Experimental: A Era da Informação"; Nicole Zatz com "Concerto em Ré Maior"

Para finalizar, agradecemos à Miriam Rezende Gonçalves que nos deu o feed back do trabalho discutido, que pode ser visto no blog da produtora vagalume e outros links. Vejam: http://produtoravagalume.blogspot.com.br/2013/02/alcantara.html

A melhor e mais autêntica prova de que nossa Missão se alastra - pesquisa acadêmica, formação, interlocução profissional, produção de novos conhecimentos, etc - foi a bem sucedida inclusão dos trabalhos "projetos" (fora do padrão acadêmico) no Seminário de 2012.

Para coordenar esta atividade, em 2013, foi escolhido o o prof. Ms. Paulo Matias de Figueiredo Jr., docente do curso de Arte e Mídia na Universidade Federal de Campina Grande (PB) e doutorando da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Equipe:

Prof. Helton Luis Paulino da Costa

Prof. Ms. Nathan Nascimento Cirino

Abraços

Gláucia e Fernanda

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

PROGRAMAÇÃO

28/11/2013 **[Quinta]**	**29/ 11/ 2013** **[Sexta]**
Manhã	**Manhã**
09h00 às 13h00 • Minicursos • Roteiro Básico • Projeto Cultural	09h00 às 13h00 • Minicursos • Roteiro Básico • Projeto Cultural
Tarde	**Tarde**
14h00 às 15h00 Ciclo de Palestras • Palestra 1 • Roteirização com a narrativa transmídia - Prof.Dr.Vicente Gosciola 15h30 às 18h00 • Grupos de Trabalho GTs • Rodada de projetos de roteiro	14h00 às 15h00 Ciclo de Workshops "Vivencias e Experiências" • Workshop 1 - Roteirista Di Moretti 15h30 às 18h00 • Grupos de Trabalho GTs • Rodada de projetos de roteiro
19h30 às 21h00 Ciclo de Palestras • Palestra 2 • Da im@gem aos games: a imagem e o espaço como fundamento para a narrativa digital - Prof. Dr. Luís Carlos Petry	19h30 às 21h00 Ciclo de Workshops "Vivencias e Experiências" • Workshop 2 - Roteirista Romeu di Sessa

SUMÁRIO

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

TEORIAS E ANÁLISES — FORMAS E NARRATIVAS

CONTEXTOS E HISTÓRIA

DISPOSITIVOS DE ROTEIRO NA RELAÇÃO CRIATIVA

ROTEIROS – EXPERIMENTOS, PROCESSOS E REFLEXÕES

ANÁLISES E METODOLOGIAS DAS ARTICULAÇÕES NARRATIVAS

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

TRAJETÓRIAS DE DISPOSITIVOS INTERTEXTUAIS

DISPOSITIVOS AUDIOVISUAIS, INDIVIDUO E APRENDIZAGEM

A OPORTUNIDADE DE EXPOR E DISCUTIR SUAS "IDEIAS": RODADAS DE PROJETOS AUDIOVISUAIS

DISPOSITIVOS E O POTENCIAL CRIATIVO DOS NOVOS AUTORES

Glaucia Davino e Fernanda Nardy

O quarto livro resultante dos Seminários Historias de Roteiristas, que propôs em 2013 o tema Roteiro, dispositivo audiovisual, articulam inquietações tão ou mais diversas quanto são os desdobramentos da cultura audiovisual além de sua matriz formadora, o cinema. Oriundas das experiências, pesquisas e reflexões de seus autores, observamos que, ao longo dos quatro anos, esses resultados apontam tendências reveladas por determinados formatos audiovisuais a cada ano.

Este quarto livro foi organizado em duas partes, a Primeira Parte, composta por vinte e nove artigos completos, subdivididos em oito capítulos que agrupam os artigos. O agrupamento em capítulos foi organizado pela equipe editorial segundo a proximidade temática e de enfoques. Percebemos que a variedade dos dispositivos, das ações dos produtores e consumidores audiovisuais tem enriquecido, quantitativamente, o mercado. A quantidade e a diversidade dos dispositivos, que podem se renovar com as tecnologias, permitem que mais pesquisadores, profissionais e aspirantes se interessem pela área do roteiro, buscando na quantidade, as qualidades expressivas que podem inovar e potencializar os formatos audiovisuais.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

A Segunda Parte é constituída pelo conjunto de resumos de argumentos, propostas ou apenas esboços e ideias originais ou adaptadas para qualquer formato audiovisual. Esta parte, portanto, é resultado da implantação da "Rodada de Projetos", atividade especificamente prática, que visa o impulso inicial à formação de novos roteiristas e aperfeiçoamento dos mais experientes. Ela ocorre da seguinte forma. Os resumos são lidos, avaliados e comentados por dois avaliadores. Depois, os autores apresentam seus trabalhos para uma banca formada por um docente, com visão acadêmica, e um profissional/roteiristas experiente, com visão profissional, que irão comentar e estabelecer uma conversa sobre a proposta. As bancas foram compostas pelos profs. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira, Dra. Glaucia Davino, pelo Prof. Ms. Paulo Matias de Figueiredo Jr. e pelos roteiristas Rubens Rewald, Júlio Meloni e Romeu di Sessa (AC). A rodada, concebida pela presidência do evento e teve como coordenador o prof. Ms. Paulo Matias de Figueiredo Jr., docente do curso de Arte e Mídia na Universidade Federal de Campina Grande (PB) e doutorando da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Nesta Segunda Parte do livro, nos coube publicar apenas os Resumos de projetos audiovisuais tal como foram submetidos por seus autores.

Sobre a Parte 1 - Os oito capítulos e seus autores

No primeiro capítulo, intitulado Dispositivos de enredamento nos processos criativos, aproxima os trabalhos que privilegiam processos criativos com ênfase nos ponto de encontro das estruturações de criação, leitura e compreensão simultâneas. O artigo que abre este capítulo é de autoria da Dra. Arlete do Santos Petry que desenvolve um game acadêmico considerando metodologia aberta, com análises e reflexões maduras. Interessante notar, nos próximos artigos, que o tema é muito significativo para os jovens pesquisadores. Compõem esta parte o trabalho: da mestranda Alessandra Maia que explora, através

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

dos roteiros de jogabilidade e narratividade de dois videogames do início da década, a habilidade criativa para a construção do jogo de um lado e da habilidade criativa daquele que joga; do pós graduando Bruno Jareta de Oliveira que retoma, de forma experimental, as reflexões sobre a não linearidade e os principais desafios narrativos para a construção do roteiro e a realização de um filme interativo "O Labirinto", realizado pela equipe de pesquisa; do doutorando Célio Martins da Matta e do mestrando Andre Martins da Matta que apresentam pesquisa em andamento sobre as possibilidades de aplicação de conceitos de criação da arte tradicional e das tecnologias digitais na produção de processos criativos híbridos; do mestrando Bruno Henrique de Paula que traz sua investigação que relaciona a constituição sistêmica do roteiro das narrativas dos jogos digitais e as os moldes que limitam e direcionam a experiência do jogador nos games; das mestrandas Raquel Nascimento Gomes e Priscila Silva que analisam narrativas em projeto transmidiático voltado à revista on-line, em que o roteiro é o organizador das narrativas e das subjetividades dos moradores de rua abordados, na forma de vídeos e fotos.

O segundo capítulo, Teorias e análises – formas e narrativas, é composto por três artigos que se aprofundam em análises no desvendamento de dispositivos narrativos dos roteiros. Os autores, Ms. Irislane Mendes Pereira e o mestrando Felipe Ferreira Neves, analisam o 12º tratamento do roteiro escrito por Bráulio Mantovani de Cidade de Deus, comparando-o ao filme, sob a luz das reflexões de Deleuze sobre o tempo no filme (em A Imagem Tempo), para mostrar que o filme está imerso na questão da temporalidade na forma de memória; o artigo das autoras Tatuana Zuardi Ushinohama e sua orientadora Dra. Letícia Passos Affini aborda questões narrativas, sintáticas, o fluxo de informação, a serialização relacionadas aos dispositivos móveis que permitem a união e a sincronização de duas telas - TV e dispositivo móvel/internet - e a experi-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

ência do telespectador, numa serie; o Dr. Odair Moreira da Silva se análise a roteirização da dramatização do corpo, como dispositivo para a representação da sexualidade e de sua tensão dramática, diferentemente dos filmes tradicionais narrativos.

O terceiro capítulo, Contextos e História, reúne artigos cujos temas e enfoques se distribuem por diversos contextos e abordagens para além do audiovisual. Tiago Xavier dos Santos aborda a produção das tirinhas de Angeli, nos anos 80, como dispositivo crítico inspirado no movimento da contracultura. O artigo do mestrando Vitor Vilaverde Dias aborda questões mercadológicas audiovisuais onde o roteiro deve ter uma proposição nas políticas públicas, assim como a distribuição de trabalhos de novos autores. A Dra. Selma Peleias Felerico analisa a imagem do corpo feminino restaurando seus significados por séculos de história e aponta como cerne de suas questões a passagem da divinização das atrizes do cinema, no século XX, até o ideal contemporâneo idealizado no discurso midiático.

O quarto capítulo, Dispositivos de roteiro na relação criativa, traz quatro artigos que têm em comum a preocupação com recursos criativos que podem ser elaborados ou estudados nos roteiros audiovisuais. Marcos A. Neves dos Santos, mestrando, e Georgia C Pereira, doutoranda, fazem uma análise de caso do roteiro do filme Tatuagem (2013) através do material de criação utilizado e segundo a análise genética do processo criativo da autora Cecilia Almeida Salles. Os mestrandos Yuri Garcia e Ivan Mussa provocam questionamentos nas relações de sucesso de transposições inter mídias (HQ, cinema, game) que vem ocorrendo na atualidade. O autor Ms. Márcio Henrique Melo de Andrade aborda a complexa produção audiovisual autobiográficas que sintetizam a existência, relacionando essas questões à estética da existência, segundo Schoelze e Foucault, e à narrativa, segundo Boehs e Leroux. No artigo da doutoranda Georgia

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Cruz Pereira e do mestrando Marcos Antonio Neves dos Santos, eles discutem o roteiro do documentário como um dispositivo fílmico para o controle e o não controle daquilo que resultará na peça final.

O quinto capítulo, Roteiros – experimentos, processos e reflexões, traz três artigos que abordam experimentações realizadas a fim de aplicarem ou refletirem os processos de construção audiovisual. O artigo da mestranda Helena Schiavoni Sylvestre juntamente com sua orientadora Dra. Letícia Passos Affini aborda um estudo de caso de documentário em série pela internet e o caso da interatividade; Luiz Carlos Martins de Souza faz um relato das contradições da experiência da realização do documentário autoral na Amazônia; A doutoranda Eveline Stella de Araujo, orientada pelo Dr. Paulo Rogério Gallo, propuseram analisar a produção de jovens participantes das oficinas criativas do Kinoforum para elucidar o processo da produção audiovisual no roteiro (como dispositivo criativo), produção e montagem.

O sexto capítulo, Análises e Metodologias das Articulações Narrativas, composto por dois artigos que articulam a sonoridade. O de Marcos Antonio Zibordi, sob orientação da Dra. Cremilda Medina, relaciona a base musical, ritmo e dança com as sequências narrativas audiovisuais na construção autoral. O Dr. Marciel Consani aborda o roteiro como instrumento no processo de desenvolvimento criativo das obras audiovisuais, além de sua função pragmática para a produção, em experiências em Educomunicação.

O sétimo capítulo, Trajetórias de dispositivos intertextuais, traz um dos temas mais recorrentes quando se aborda o roteiro, as transposições e as intertextualidades advindas nestas reflexões. O Dr. Jean Pierre Chauvin trabalha uma das mais polêmicas obras para adaptação, Memórias Póstumas de Bras Cubas, de Machado de Assis. O autor discute a versão realizada por André

Klotzel e discute a reconstrução e os artifícios audiovisuais roteirizados para o filme. A Dra. Lourdes Gabrielli ultrapassa a linha da literatura e vai explorar a intertextualidade na campanha publicitária da Bosch.

O oitavo capítulo, Dispositivos Audiovisuais Individuo e Aprendizagem, agrupou cinco artigos que apropriam o audiovisual em função do ensino aprendizagem e a posição do individuo na sociedade. A Dra. Isabel Orestes da Silveira e a especialista Juliana Siveira Vizzáccaro analisam o filme The Wall , de 1982, sob os apectos da semiótica peirciana e o discurso da psicanálise para aproximar os temas aos conflitos da contemporaneidade. A Dra. Ciontia San Martin Fernandes, Mauara Fidalgo Pereira de Barros e Cíntia SanMartin Fernandes partem dos estudos culturais (cultura ativa e identidade) para investigarem como as narrativas dos contos de fadas se perpetuou ao longo das décadas e as alterações consequentes desta permanencia. A mestranda Vivian Cristina Cardozo, orientada pelo prof. Dr. Marcelo Lazzaratto, abordaram a ação cêncica do filme “Os Incompreendidos” de Tuffaut pelos estudos dos gestos brechtnianos resultando num curta-metragem intitulado “Ser ou não ser”. O doutorando Fred Izumi Utsunomiya e o metrando Fernando Berlezzi trabalharam a transformação de materiais didáticos impressos em materiais audiovisuais, onde o roteiro desempenha papel essencial.

Sobre a Parte 2 - Resumos de propostas audiovisuais

Dezesseis resumos de argumentos audiovisuais em diferentes formatos foram submetidos, avaliados e discutidos com os autores. Respeitando a ordem alfabética do primeiro nome autores, começamos com o trabalho de Alfredo Suppia que procura, com parcial descrição de enquadramentos e ações, narrar em circularidade sobre o cangaceiro que atira, matando outro cangaceiro e a perseguição da volante e o tiro que ele próprio recebe, caindo de bruços.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Antonio Paulo de Paiva Filho apresentou sua ideia, na proposta de uma série intitulada “A vida da cabeça aos pés”, sobre o tema de mulheres homossexuais, envolvendo relações humanas entre várias personagens, na complexa cidade de São Paulo . “Passando na OAB”, de Arivaldo Santos Souza, é outro resumo de seriado em que um grupo de jovens, diferentes entre si, se preparam para o famoso exame de Ordem do Advogados do Brasil. Bruno Bueno Pinto Leite, pensando no formato seriado de TV e no gênero humor, escreveu a escaleta do projeto piloto “O Pelotense de Pelotas”, que abordará, de forma local (cidade de Pelotas), conflitos que refletem neuroses universais Já, Domingas Person Müller, autora do romance ao qual pretende transformar no filme “A terra dos lobocratas!”, mistura romance policial com a literatura de cordel, com temática sociológica. Georgia da Cruz Pereira e Marcos Antonio Neves dos Santos apresentaram duas propostas: Uma é o documentário “Eu vou tirar você desse lugar” inspirado na realidade de vida e nas relações sociais dos frentistas de um posto de gasolina em Pernambuco, através de conversas que os autores tiveram com essas pessoas; A outra, é “Clara”, argumento ficcional a respeito de uma jovem moradora em sítio histórico de Olinda, que após a morte do pai redescobrirá a história de sua família. Ousando no formato do roteiro, João Guilherme Mello de Souza propõem uma instalação cênica, com projeções, integração público e ação, a “Na Estrada de Gaza”, onde trata de temas polêmicos sobre liberdade e cultura muçulmana através de duas personagens femininas que atravessam o deserto, cidades e rios. O autor Logan Gomes da Silva escreveu “Akrasia” envolvendo super-heróis, brasilidade, corrupção, contaminação nuclear e cinema. Luiz Carlos Martins de Souza, da mesma forma que contribuiu com seu artigo acadêmico, participou da rodada com “A Selva na selva: uma experiência com DocTV” exibe seu projeto documentário que “ pretende registrar como diferentes vidas conjugam homossexualidade e fé cristã”. Marcio Henrique Melo de Andrade é o autor do documentário “Mangue do Meu Quintal”, que

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

faz uma reflexão entre os espaços e a convivência social na cidade de Peixinhos, Pernambuco, onde Chico Science iniciou o movimento manguebeat. Natacha Muriel López Gallucci, autora do resumo "Tango, uma filosofia do Abraço (1ª parte)", propõe a abordagem documental de sua própria historia de vida, uma pesquisadora errante, de maneira performática ligada à dança. Nicole Zatz, com "Me Encontre na Contra-Mão" fala sobre grupo de jovens amigos, no final do ensino médio, que vivenciam os conflitos de relacionamentos, os perigos ambientais e buscam um caminho correto para seus ideais. Mais uma autora, Regina Jeha, entra com a proposta de filme "Um dia de cão", cuja estória começa quando Cris, que está num momento péssimo de sua vida, tem que pegar um taxi. O projeto de curta metragem "O Menor Palhaço do Mundo", de Thaís Helena da Silva Leite, conta de forma nonsense um momento insólito da família circense do garoto de 5 anos, o menor palhaço do mundo, A dupla Lourdes Marbela Gabrielli e Gabriella Azevedo propõem uma adaptação do livro homônimo "Como viver para sempre", considerando a composição visual baseada nas ilustrações (como cenários) para contar três histórias não lineares que, como uma espiral, voltam à primeira e têm como ponto de ligação uma das personagens.

Com certeza, ler cada um dos vinte e nove artigos e cada um dos dezesseis resumos iniciais de projetos audiovisuais (nos diversos formatos) permitirá que o leitor faça sua própria análise crítica em diálogo com seus conhecimentos.

Cabe ressaltar que, embora tenham sido aceitos para publicação (na fase de resumos), os textos aqui publicados não representam a opinião dos editores, do evento, nem da Universidade Presbiteriana Mackenzie, de forma que seu conteúdo, autenticidade e direitos são de inteira responsabilidade de cada um de seus autores, incluindo imagens e citações

DISPOSITIVOS DE ENREDAMENTO NOS PROCESSOS CRIATIVOS

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

"VENI CREATOR SPIRITUS": O DEVIR-CRIATIVO NOS VIDEOGAMES

Alessandra Maia

Mestranda em Tecnologias da Comunicação e Cultura PPGCOM/UERJ – bolsista do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq)[1] –, pesquisadora do Laboratório de Pesquisa em Comunicação, Entretenimento e Cognição (CiberCog). Estudante de Relações Públicas e graduada em Jornalismo pela FCS/Uerj. alemontmaiaa@gmail.com

Resumo:

O presente artigo pretende problematizar e redefinir a categoria de análise criatividade (REGIS, 2008, 2009). Desse modo, o objetivo é realizar a "revisão do conceito de criatividade a partir de jogos eletrônicos da década de 2010" com o intuito de descobrir como essa categoria pode ser utilizada para os estudos acerca das habilidades cognitivas requeridas (e/ou estimuladas) para a fruição de produtos de entretenimento, em especial, os jogos eletrônicos. A metodologia utilizada para a execução do estudo será a "Cartografia como método de pesquisa-intervenção" de Passos e Benevides (2010).

Palavras-chave: Videogame. Criatividade. Devir-Criativo.

1 Pesquisa em andamento para finalização da dissertação.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Abstract:

This paper intends to problematize and redefine the category of analysis creativity (REGIS, 2008, 2009). In this sense, our objective is to "review the concept of creativity in light of electronic games of the 2010s" in order to discover how this category may be used to conduct studies about the cognitive skills required (and/or stimulated) for the fruition of entertainment products, especially, games. The methodology applied to the execution of this research will be the "cartography as a method of research-intervention" (PASSO; BENEVIDES,2010).

Key Words: Video game. Creativity. Becoming-creative.

Introdução

O presente estudo visa explorar os jogos eletrônicos Rayman Origins e Assassin's Creed III para tentar demonstrar como a criatividade pode ser observada nos diversos momentos do ato de jogar videogame. Essas situações, de modo geral, podem ser, em um primeira instância, evocadas da seguinte maneira: o momento antes de entrar em contato com o game; durante o jogar; e as possíveis interações após parar de jogar, sem que precise "zerar". Entretanto, destaca-se que a ida a campo, antes da discussão teórica, poderá ajudar a demonstrar a complexidade inerente aos momentos salientados.

Dessarte, convém sublinhar que a pesquisadora Fátima Regis, por meio de levantamento bibliográfico e leituras, compilou cinco categorias de análise para que fosse possível desenvolver uma investigação a respeito das habilidades

cognitivas requeridas para a fruição de produtos do entretenimento. Dentre essas categorias, a intenção é desenvolver aqui um estudo para aprofundar e discutir como a “criatividade” pode se apresentar; e como a habilidade criativa pode estar presente no universo gamer (MAIA, 2013).

As pesquisas realizadas, pelos integrantes do grupo, utilizavam a categoria “Criatividade” (REGIS, 2008, 2009) para ajudar a observar e explorar o possível estímulo à intervenção dos usuários nos produtos. O estudo empreendido com os seriados de televisão permitiu constatar que esse estímulo podia ser caracterizado de duas maneiras: 1) pela criação de obras inéditas; e 2) por meio de mixagens, fanfictions, paródias, mashup e spoofs. Conforme Regis frisa, “essa categoria também envolve a participação na construção social de conhecimento por meio de blogs, sites e redes de relacionamento que constituem a chamada Web 2.0” (O’REILLY, 2005 apud REGIS, 2009, p. 35). Reforça-se isso porque se acredita que, ao passo que a Web 1.0 alavancou as atividades de publicação e conexão, a Web 2.0 dá ênfase na participação dos usuários nas obras, por meio da construção social de conhecimento potencializada por recursos de informática.

Contudo, por crer que os videogames são produtos que exigem uma interação diferenciada dos seriados de televisão para sua fruição — sem que isso represente juízos de valor —, talvez a criatividade também se apresente de outra maneira.

Para isso, antes de realizar a investigação de “visita” ao campo e à teoria, fez-se necessário buscar uma metodologia que permitisse desenvolver a pesquisa. E foi no livro “Pistas do método da cartografia” (2010), organizado por Eduardo Passos, Vírginia Kastrup e Liliana da Escóssia, que o método “adequado” se apresentou - na seção a seguir explicar-se-á melhor a “metodologia”.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Com base na metodologia, denominada na obra de “pista 1” (p. 14), os jogos que se exprimiram serão jogados e permitirão que a qualidade dos dados seja observada. Com base nas informações coletadas, seria possível, então, retornar à leitura (e releitura) de textos que possam contribuir para tecer a rede na qual esse substantivo se faz presente. Assim, acredita-se que a categoria criatividade poderá contar com essa contribuição para ser questionada, repensada, ampliada e novamente confrontada. Em relação às questões colocadas no âmbito do entretenimento e dos games.

Desse modo, partir-se-á da investigação em campo. Isto é, a experiência será o “ponto inicial” para “começar” a desenvolver um conhecimento sobre “criatividade”. O conhecimento empírico será confrontado com textos e outros materiais que possam ajudar a compreender, e não a enquadrar, como o devir-criativo pode se apresentar em três momentos do universo gamer.

Espera-se que este estudo possa auxiliar futuros estudos acerca dos estímulos à criatividade engendrados no processo de fruição de produtos do entretenimento em áreas como as de comunicação, cognição, educação, design, psicologia, entre outras.

1.1 Da experiência ao conhecimento

Como destacou-se ao longo da introdução, observa-se que a categoria criatividade merece ser repensada a partir dos produtos que serão investigados nas pesquisas desenvolvidas pelos integrantes do laboratório. Por isso, empreender-se-á uma investigação de modo empírico dos jogos da década de 2010, divididos em dois grupos: os de plataforma: Rayman Origins (Ubisoft - 2011); e os de ação-aventura: Assassin’s Creed III (Ubisoft - 2012).

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

A opção por dois jogos para continuar a investigação das habilidades estimuladas para a fruição de games se deu porque, a princípio, se considerou que a criatividade talvez possa ser experimentada, nos três momentos citados na introdução, de três modos: 1) o jogo como algo concebido com o intuito de ser criativo ou estimular a criatividade do jogador; 2) o jogador com uma habilidade de executar movimentos criativos; e 3) a criatividade do jogador na produção de conteúdo para compartilhar com outras pessoas nas redes, por exemplo. Todavia, já com uma base teórica preliminar, objetivou-se ir a campo para investigar as relações, ou não, entre o ato de jogar e a categoria. Para depois retornar à leitura e confrontar os achados para que as hipóteses sejam revistas e pensadas de uma maneira que não seja fruto do senso comum ou desprovidas de nexo com a realidade pesquisada.

Contudo, por agora, voltar-se-á a atenção para os jogos Rayman Origins e Assassin's Creed III para o estudo da categoria de Criatividade. Porque, durante a já tão citada experiência, esses jogos eletrônicos demonstraram ser os mais interessantes para dar o início, visto que eram jogos já experimentados pela pesquisadora em outras ocasiões. Há que se enfatizar também que os dois últimos jogos serão jogados no console e com os controles originais, posto que as questões de sensorialidade também podem influenciar na emergência dos momentos de criatividade.

Os jogos Rayman Origins e Assassin's Creed III aparentemente não suscitam a criatividade. Porque o primeiro se assemelha a um clássico jogo de plataforma com mais de 25 anos, Super Mario Bros. da Nintendo. Enquanto o outro trata da era colonial, durante a "Revolução Norte-Americana", por meio da visão de um dos membros da Irmandade denominada de "Assassinos". Apesar disso, quando examinados com um pouco mais de atenção, elementos criativos podem se externar ao olhar do observador. Mas antes de se aprofundar no enredo desses

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

games, é preciso definir melhor o que são os gêneros dos quais eles fazem predominantemente parte – plataforma e ação-aventura.

Para fins explicativos, os jogos de plataforma são basicamente os jogos nos quais o personagem corre e pula entre plataformas e obstáculos, enfrentando inimigos e coletando objetos bônus. Um jogo que pode ser considerado clássico deste gênero é o encanador da Nintendo, o Super Mario Bros., citado anteriormente, e do porco-espinho da Sega, o Sonic. Já os de ação-aventura são os que combinam as dinâmicas de jogos de ação e dos jogos de aventura. Eles requerem reflexos e soluções de problemas, em situações de violência ou de não-violência. Mais uma vez, ressalta-se que os gêneros e os jogos das três décadas (1970, 1990 e 2010) não foram selecionados arbitrariamente, mas se apresentaram à pesquisa por intermédio da experiência sem compromisso e nesta oportunidade serão revistos por meio de um olhar mais atento e cuidadoso para que seja possível identificar elementos que enriqueçam a investigação acerca do conceito ou "conceitos" de criatividade.

A franquia do Rayman surgiu no mercado, na década de 1990, como um jogo de plataforma e de aventura em que o jogador manipulava o personagem Rayman por seus mundos para libertar os Electoons. O Rayman Origins (Ubisoft, 2011) lançado, em 2011, para os consoles PlayStation 3 (da Sony), Xbox 360 (da Microsoft), Wii (da Nintendo), 3DS (portátil que roda jogos em 3D, da Nintendo), PlayStation Vita (portátil da Sony) e para computador (só máquinas que rodem o sistema da Microsoft) basicamente visa libertar Electoons para que o mundo "Glade of Dreams" seja recuperado. Por isso, a aventura se passa com Rayman, e mais três amigos (o que permite que até quatro pessoas joguem juntas), percorrendo as terras de "Glade of Dreams" em busca dos Electoons, Ninfas e dentes de crânio. Cada terra apresenta fases com desafios que ressaltam e estimulam os usos das affordances (GIBSON, 1986; PERANI, MAIA, 2012;

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

MAIA, 2013) presentes nos ambientes.

É possível dizer que a série Assassin's Creed (lançada na década de 2000) se enquadra nos gêneros de ação-aventura e de narrativa histórica. Nos quatro principais jogos, que antecedem Assassin's Creed III (Ubisoft, 2012), o interator (MURRAY, 2003) administra três personagens: Desmond, Altair e Ezio – apenas no quarto jogo os três aparecem na mesma história. Ainda que ambientado na Era Colonial, a história se inicia de onde parou no título anterior, com Desmond no ano de 2012 tentando evitar o "apocalipse". Desta vez, Desmond não encontra Altair ou Ezio, mas a memória de seu antepassado Haytham, no ano de 1754, - para sua surpresa (aqui o sentido seria duplo: surpresa de Desmond e, acredita-se, do jogador) ele era um Templário infiltrado. Ao retornar à Animus, o jogador passa a guiar Connor. Entretanto, para não "estragar o jogo" de algum leitor que eventualmente queira jogar, mas ainda não o fez, não descrever-se-á mais o enredo. Enfim, melhor ir ao que interessa, à análise dos jogos que será realizada por meio do jogar.

Na introdução deste texto, três possíveis momentos em que a criatividade possa surgir no universo gamer foram citados, a saber: o momento antes de entrar em contato com o game; o jogar; e as possíveis interações após parar de jogar, sem que o jogo precise ser finalizado. A seguir, esses momentos são explicitados para ajudar a "direcionar" estudos no âmbito dos estudos cognitivos, e, claro, como um recurso didático, mas não limitante.

Antes da compra do jogo, diversos jogadores têm como primeira ação a busca por informações sobre o mesmo. Dependendo de como seja realizada essa pesquisa, é possível relacionar esse momento com a ideia de criação como invenção de problemas. No sentido de que se inventam questões que espera contemplar por meio da análise de gameplay, de críticas especializadas, comparação

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

com jogos da mesma franquia ou do mesmo gênero.

O jogo, em primeira instância, pode ser considerado criativo por incitar a criatividade do jogador ou por ser uma obra original tanto em sua mecânica, ou programação, quanto em sua forma de organizar a história. Contudo, também há a possibilidade de o jogo ser "um mais do mesmo" — no qual há poucas chances de inventar, criar —, mas no decorrer do processo há uma "brecha" (ou ela poderia ser criada) em que o jogador aproveita para realizar uma jogada criativa. Neste momento, pode-se dizer que há a interação entre o jogo, o programador, o jogador, o contexto etc. para que a criatividade surja — um não determinaria o outro (LATOUR, 2012).

Pode-se dizer, até com um certo tom de pragmatismo, que o gameplay não surge do nada! Ele seria fruto dessa invenção de problemas. Por essa razão, é possível evocar esse vídeo como uma possibilidade de se observar certa criatividade de quem o produz, seja pela edição, pelo enfoque escolhido para discutir o game, as imagens selecionadas, o som inserido etc., ou pelo problema inventado por ele e que tenta responder por meio deste vídeo (inventar problemas para solucionar); outra possibilidade é o "detonado" (em inglês: walkthrough) criado em texto ou em vídeo que visa explicar como passar de uma determinada fase ou a encontrar bônus - o que pode se configurar como um problema, pois o jogador que assiste a um material desse tipo pode se condicionar e não buscar outras maneiras de explorar o desafio; esse momento depois do jogar tem n possibilidades nas quais a criatividade pode emergir: entre muitos outros produtos que podem ser criados por meio de mixagens, spoofs, paródias, mashups, Machinimas. Aqui se nota um retomada das duas maneiras pelas quais a criatividade era estudada pelos integrantes do CiberCog.

Os videogames demonstram que não é só a técnica que permite o jogador avançar

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

nas fases. É preciso reconhecer, no decorrer da fase, os momentos nos quais se exigem uma jogada técnica ou mais criativa. Nesse caso, observa-se que a criatividade em uma jogada pode emergir quando o jogador se arrisca mais.

Em Rayman, conforme o herói ganha poderes, é possível voltar algumas fases para coletar os itens que foram deixados para trás, quando apenas o pular não era suficiente. Assim, é possível combinar os poderes adquiridos para conseguir o bônus necessário para avançar no objetivo do game. Enquanto em Assassin's Creed, a exploração do ambiente de mundo — invenção de problemas que incite o flanar pelo período de Revolução Norte-Americana"; o seguir por caminhos pouco usuais (como andar pelos galhos de árvores ou escalar pedras); o modo de atacar os inimigos exige que a técnica e a criatividade estejam presentes. Isso porque foi possível comprovar que usar apenas um ou outro não traz resultados favoráveis para o jogador. Além de se supor que jogos de mundo aberto criem um ambiente no qual a curiosidade possa fomentar a invenção de problemas durante o ato de jogar.

Um dado interessante, quanto maior tempo o jogador passar jogando um mesmo jogo, maiores são as chances dele aliar com sucesso a técnica à criatividade. Esse tempo ser maior pode ser por várias razões: seja por causa da dinâmica do jogo (um número maior de fases); ou porque o jogador "errou" muito (denominado nos jogos de "game over") até encontrar uma solução que o permitisse transpor o desafio; ou, ainda, porque o jogador gostou tanto que, depois "zerar", voltou para explorar de um outro modo o game; e, por aí segue.

Ressalta-se, ainda, que a experiência de jogar antes de assistir a vídeos de gameplay permitiu que fosse percebido o quanto a habilidade é importante para que se possa realizar movimentos singulares. Além dessa habilidade também permitir que, na exploração, problemas sejam inventados com o intuito de

serem solucionados ou não - dependendo muito do interesse do jogador - porque a invenção também depende, como salienta Kastrup, da memória. "Nos bastidores das formas visíveis ocorrem conexões com e entre os fragmentos, sem que este trabalho vise recompor uma unidade original, à maneira de um puzzle" (KASTRUP, 2007, p. 27). Essa citação de Kastrup é importante para explicar melhor o que foi empreendido, pois não se pretende apresentar respostas, muito pelo contrário: que questões emirjam desta pesquisa e que elas permitam que o rumo do caminho traçado no início seja alterado permanentemente, pois só assim há de se encontrar dados que ajudem a definir um pouco melhor esse conceito de criatividade ainda tão incipiente.

Enfim, intui-se que a persistência presente no ato de jogar requer tempo e dedicação. Aqui, nota-se que se a pesquisa fosse a respeito das redes sociotécnicas "por trás" da emergência da criatividade, o resultado poderia ser outro. Deste modo, seguir com atenção esse momento talvez proporcionasse um estudo em que pudesse se tornar mais claro o quanto essa interação pode ser complexa e surpreendente, visto que os resultados não estão dados ou permitem ser "adivinhados". Por isso, não há como saber de antemão quais atores (sejam eles humanos ou não-humanos) estão na posição de mediador ou, apenas, de intermediário (LATOUR, 2012) - este adendo serve apenas para demonstrar o quanto uma pesquisa deste nível em games é importante. Neste estudo a intenção era observar as possibilidades nas quais a criatividade poderia emergir. Ou seja, esse é um estudo mais descritivo que não avalia a fundo o potencial de cada agente. Ainda mais por se tratar de uma primeira pesquisa com esse objetivo.

1.2. Criar+atividade nos videogames

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

\Nesta seção, objetiva-se, por meio das contribuições teóricas, retomar os jogos e toda a discussão acerca da criatividade, que remete à ideia de um processo de produção posto em ação. Por conseguinte, pode-se depreender que esse processo se distribui no tempo, que seria contínuo. Por essa razão, considerou-se acertado o uso do termo devir-criativo no título deste trabalho. Deste modo, considera-se,

> como essencial alteração dos atos cognitivos, como potência da cognição em devir, esse movimento pelo qual ela difere de si mesma a cada configuração do campo problemático a que está exposta e que ela própria agita, expande e surpreende, torce e retorce, dobra, redobra e desdobra (ORLANDI apud KASTRUP, 2007, p. 13).

O processo pelo qual pode emergir a criatividade, quando observado com atenção, como na análise dos jogos, permite se notar que não há como determinar de antemão em qual etapa do processo ela surgirá. Após essa pequena digressão retoma-se a discussão a respeito do tema proposto.

O franco-italiano, radicado no Brasil, Giuseppe Cocco discute, em um momento de seu livro "MundoBraz" (2009), a criação sob a ótica do "ativismo" e da "resistência", recorrendo a autores como Deleuze e Negri. Cocco tornou-se interessante para essa pesquisa por ressaltar alguns pontos, como o de que é necessário "trabalho" para que a criação surja; o "trabalho livre" que pode dar origem ao "belo" (acepção de Deleuze e também desenvolvida por Negri) - à arte - "o 'belo' é novo ser constituído pelo trabalho colaborativo, coletivo: mixagem, recombinação, saque e dádiva generalizados" (COCCO, 2009, p. 91). Aqui interessa relacionar ao trabalho de criação obras a partir da original, com o uso de mixagens e a recombinação (que pode ser relacionada aos spoofs

e mashups, por exemplo).

Entretanto, cabe ressaltar que, em sua argumentação, Cocco não trata esse "belo" como agente emancipador ou linear, muito pelo contrário, o trata como o "marco de um novo conflito". E esse "conflito" pode ser evidenciado pela pirataria de jogos eletrônicos, para se ater ao corpus deste estudo. Nesse sentido, em outros trabalhos (MESSIAS; MAIA; MELLO, 2012; MAIA; MESSIAS, 2012; MESSIAS, 2012), reflexões acerca da customização de jogos eletrônicos estão sendo realizadas - objetiva-se com esse "sendo realizadas" destacar o caráter de pesquisa em desenvolvimento. Como explicado por Cocco, a criação é um trabalho que deve ser realizado com esforço e dedicação.

No âmbito propriamente filosófico, Deleuze e Guattari discutem a questão da criação de conceitos. Desta maneira, "se a filosofia se reterritorializa sobre o conceito, ela não encontra sua condição na forma presente do Estado democrático, ou num cogito de comunicação mais duvidoso ainda que o cogito da reflexão. Não nos falta comunicação, ao contrário, nós temos comunicação demais, falta-nos criação. Falta-nos resistência ao presente" (Deleuze; Guattari, 1997, p. 140 – grifos nossos).

Deste modo, a finalidade desta investigação é a de expandir o conceito de criatividade por meio da observação de como a criatividade (ou a criar+ação; ou o criar+ativo) se comportaria nos três grandes momentos elencados no universo gamer; ou melhor, de como poderia emergir nesse processo.

A pesquisadora Virgínia Kastrup, em seu livro "Invenção de si e do mundo" (2007), problematiza como os pesquisadores da psicologia, em sua maioria, investigaram a criatividade restrita ao campo da resolução de problema, o que restringiu a cognição à inteligência. Ao passo que considera um avanço quando a criatividade "é entendida como como uma capacidade ou função de

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

criação, distribuída, até certo ponto [...]” (KASTRUP, 2007, p. 17) e cita alguns estudiosos que seguiram essa linha, Galton, G. Wallas e H. Gardner.

No decorrer da argumentação, Kastrup evoca Bergson para explicar a razão pela qual um problema pode estar mal colocado “quando sua formulação indica que se está trabalhando com um misto mal analisado” (KASTRUP, 2007, p. 19). Esse seria o caso da criatividade, uma vez que ela “mistura duas tendências que, segundo Bergson, diferem em natureza. Por um lado, ela é definida como função de criação; por outro, como solução de problemas” (KASTRUP, 2007, p. 19). Apesar disso, a explicação da autora parece indicar que para Bergson a criatividade teria como “seu sentido mais importante, a criação é [...] criação de problemas” (KASTRUP, 2007, p. 19-20). Porém, a falta de pesquisas que manifestassem essa possibilidade acerca do tema, no seio da cognição, contribuiu para a restrição do potencial da criatividade para a solução de problemas.

Para tentar contornar a situação, a pesquisadora pretende investigar “a região da psicologia em que o problema da criação não aparece como um problema mal colocado, mas antes, como um problema inexistente” (BERGSON, 1934; DELEUZE, 1966a apud KASTRUP, 2007, p. 20). A partir desta assertiva, a autora destaca que a sua pesquisa será a respeito da “não colocação do problema da invenção” pela psicologia cognitiva. Ponto muito mais interessante para tentar conceituar a criatividade.

Sim, a criatividade a um primeiro olhar, pode estar associada de maneira mais direta com a ideia de solução de problemas. Entretanto, ao retomar a definição construida por Cocco de “criação”, por meio de Deleuze, e comparar com a de “inovação” utilizada por Kastrup, “a invenção implica uma duração, um trabalho com restos, uma preparação que ocorre no avesso do plano das for-

mas visíveis" (KASTRUP, 2007, p. 27) é possível notar o quão próximas estão. Porque Cocco ressalta a necessidade de trabalho para que a criação possa ocorrer, pode-se dizer que esse conceito se relaciona com a ideia de trabalho imaterial. Ou seja, inovação e criação podem ser vistos como distintos ao plano das formas visíveis, porque a "produção do belo: resistência e criação, o excedente de ser uma vida livre e produtiva" (COCCO, 2009, p. 92).

Com essa aproximação, a investigação dos possíveis processos pelos quais a criatividade pode emergir no universo gamer permite que se desenvolva uma reflexão com base na invenção/criação de problemas, não só acerca de resposta e resolução dos mesmos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

> Muitas coisas não ousamos empreender por parecerem difíceis; entretanto, são difíceis porque não ousamos empreendê-las. (Sêneca)

Ao repensar a experiência descrita, o ambiente híbrido formado pelo par criação/inovação demonstra comportar os fenômenos observáveis: antes, durante e depois de jogar. Enquanto os "primeiro" e "último" momentos parecem tratar da criatividade como invenção de problemas, que seria possível questionar, gerar problemas e observar seu desenrolar; à medida que durante o jogar, o conceito de criatividade como resolução de problemas seria o que mais se destaca. Entretanto, "se destacar mais" não determina o jogar a esse entendimento. Para exemplificar, poder-se-ia evocar o jogo Assassin's Creed III. Talvez por ele ser ambientado em um mundo aberto, observa-se uma possibilidade maior de inventar problemas no decorrer da ação. Um exemplo seria a exploração do mapa do jogo para encontrar falhas de programação, denominadas

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

de "bug"; ou se arriscar mais para avaliar como os comandos respondem; entre muitos outros. Mas é complicado inferir que os jogadores farão x ou y. Dado que essa atitude depende de diversos fatores que não podem ser isolados para que sejam estudados, porque, ao isolá-los, ter-se-ia o resultado de uma outra pesquisa - para usar termos que demonstrem a complexidade da situação: a natureza do laço, ou da mediação, seria outra. O todo sempre será diferente das partes, ainda mais quando essas se encontram isoladas. Isso porque não seria de todo exagerado dizer que o tempo, o contexto social e cultural, as materialidades, bem como muitos outros, podem influenciar esse modo de jogar.

Com essa aproximação, a investigação dos possíveis processos pelos quais a criatividade pode emergir no universo gamer permite que se desenvolva uma reflexão com base na invenção/criação de problemas, não só acerca de resposta e resolução dos mesmos.

REFERÊNCIAS

COCCO, Giuseppe. MundoBraz: o devir-mundo do Brasil e o devir-Brasil do mundo. Rio de Janeiro: Record, 2009.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. O que é a filosofia? Rio de Janeiro: 34, 1997.

KASTRUP, Virgínia. A aprendizagem da atenção na cognição inventiva. Revista Psicologia & Sociedade; 16 (3): 7-16; set./dez. 2004.

____. A invenção de si e do mundo: uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

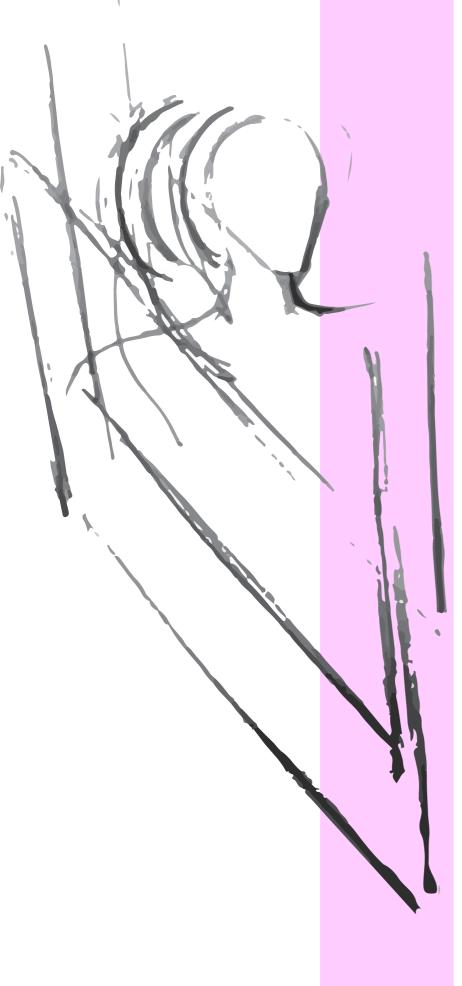
LATOUR, Bruno. Reagregando o social: uma introdução à teoria Ator-Rede. Salvador: EDUFBA-Edusc, 2012.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

MAIA, Alessandra. O Videogame Como uma Rede Complexa: Investigações sobre as Imagens Extra-Jogo do Universo Gamer. Intercom 2013, GT Cibercultura.

____. MESSIAS, José. Mapeamento Do Consumo Alternativo De Games, Das Habilidades Cognitivas Requeridas E Dos “Tipos De Usuários”. In: Anais II Congresso Internacional em Comunicação e Consumo (Comunicon), ESPM/SP, 2012.

MESSIAS, José. As redes sociotécnicas da comunidade gamer: Habilidades cognitivas, capitalismo cognitivo e pirataria no orkut. In: Anais XI INTI International Conference, La Plata, 2012.

____. MAIA, Alessandra; MELLO, Vinicius.Games Customizados e o Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas Específicas: Criatividade, Sociabilidade e Capacitação Técnica na Cibercultura. Revista Contracampo (UFF), v. 24, p. 44-63, 2012.

MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

ORLANDI, Luiz B. L. Prefácio. In: KASTRUP, Virgínia. A invenção de si e do mundo: uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

PASSOS, Eduardo; BENEVIDES, Regina. Cartografia como método de pesquisa-intervenção. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Vírginia; ESCÓSSIA, Liliana da (orgs.). Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2010.

REGIS, Fátima; TIMPONI, Raquel; MAIA, Alessandra. Cognição integrada, encadeada e distribuída: breve discussão dos modelos cognitivos na cibercultura. Revista Comunicação Mídia e Consumo, São Paulo, ano 9, v.9, n.26, p.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

115-134, nov. 2012a.

____. Comunicação, tecnologia e cognição na cibercultura: análise dos tipos de atenção nos videogames, audiolivros e livroclipes. In: Anais XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom – Fortaleza, CE), 2012b.

____. Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura. Revista Famecos, Porto Alegre/RS, v. 1, n. 37, dez., 2008, p. 32-37.

____. et al.. Tecnologias de Comunicação, Entretenimento e Cognição na Cibercultura: uma análise comparativa dos seriados O Incrível Hulk e Heroes. Revista Logos, Rio de Janeiro/RJ, ano 17, n. 31, ago., 2009, p. 30-44.

____. Tecnologias de Comunicação, Entretenimento e Capacitação Cognitiva na Cibercultura. [Projeto Prociência, 2011]

____. Práticas de comunicação e desenvolvimento cognitivo na cibercultura. Revista Intertexto, Porto Alegre, v. 2, n. 25, p. 115-129, dez. 2011.

____. MESSIAS, José. Comunicação, tecnologia, e cognição: rearticulando, mundo e pensamento. In: REGIS, Fátima; ORTIZ, Anderson; AFFONSO, Luiz Carlos; TIMPONI, Raquel (orgs.). Tecnologias de comunicação e cognição. Porto Alegre: Sulina, 2012.

Jogos eletrônicos:

ATARI. Adventure, 1979.

Ubisoft. Assassin’s Creed III, 2012.

Ubisoft. Rayman Origins, 2011.

NARRATIVAS COMO UNIDADES EXPRESSIVAS EM JOGOS DIGITAIS

Bruno Henrique de Paula

Graduado em Comunicação Social: Midialogia. - Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP, Mestrado em Artes Visuais[1]. Orientado por Prof. Dr. José Armando Valente. - brunohpaula@gmail.com

Resumo

Este trabalho parte da concepção de Ian Bogost em sua obra Unit Operations (2006), no qual propõe uma abordagem da análise da produção discursiva através do conceito de operações unitárias, privilegiando o significado gerado por diferentes unidades através de ações discretas e desconexas, em detrimento a uma visão sistêmica determinista. Tendo como objeto de estudo os jogos digitais, este trabalho busca investigar especificamente como uma destas unidades expressivas, a saber, as narrativas, estruturam e moldam as experiências dos jogadores. A partir desta investigação e de uma breve análise de um jogo, espera-se contribuir tanto para a compreensão do poder das narrativas em jogos digitais, como àqueles interessados no desenvolvimento de roteiros específicos para videogames.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

---

1 Este trabalho é fruto de uma investigação parcial inserida na pesquisa de Mestrado financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), sob o processo 2012/20226-0.

Palavras-chave: jogos digitais, narrativas, unidades expressivas, operações unitárias.

Abstract

This paper is based on Ian Bogost's work called Unit Operations (2006), in which he proposes an approach to discursive production analysis based in unit operations, privileging meaning-making by discrete and disconnected actions over deterministic systems. Having digital games as main research object, this paper intends to investigate how one of the expressive units of these artifacts (narratives) structure players' experiences. Doing this investigation and a brief analysis of a digital game, I hope to contribute to build the comprehension about the power of narratives, as well as those interested in developing scripts for digital games.

Keywords: digital games, narratives, expressive units, unit operations.

Introdução: Jogos como Sistemas Complexos

Os jogos digitais tem se mostrado como artefatos cada vez mais inseridos culturalmente (BOGOST, 2011). Contudo, é possível apontar ainda a existência de preconceito em relação a esta mídia, especialmente por conta de uma visão equivocada de sua natureza, que a vê como uma mídia rasa, voltada exclusivamente ao entretenimento e incapaz de tratar de assuntos sérios (BOGOST, 2007). Porém, esta visão que define os jogos digitais como uma mídia superficial pode ser superada a partir do entendimento de suas potencialidades, inserção cultural e, principalmente, características.

Uma das principais facetas dos jogos digitais é a sua constituição sistêmi-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

ca, ou seja, são elementos formados por diferentes componentes que interagem entre si (CRAWFORD, 1984; SALEN; ZIMMERMAN, 2012). Isto significa que, para se realizar uma análise mais profunda de um jogo digital, é preciso levar em conta o fato de ser constituído a partir das relações estabelecidas entre diferentes elementos, e não como um artefato único e uniforme.

Schell (2008) propõe uma aproximação para a criação de jogos digitais, considerando que estes são construídos a partir de quatro elementos básicos: Estética, Mecânicas, História e Tecnologia. Uma breve explanação: Estética se refere à maneira na qual o jogador experimenta sensorialmente o jogo (estímulos visuais e sonoros); Mecânicas, às ações passíveis de serem tomadas pelo jogador dentro do ambiente virtual em busca de atingir o objetivo do jogo; e a Tecnologia é o suporte onde o jogo se apresenta e se desenvolve. O outro elemento, História, é definido por Schell (2008, p.41) como "a sequência de eventos que se desenrola em um jogo". É a partir desta visão que acredito ser válido tratar o elemento História, neste trabalho, pela perspectiva da Narrativa. E é exatamente este último elemento o principal foco desta análise, que busca investigar como as narrativas podem estruturar e moldar as experiências dos jogadores de maneira profunda.

Uma breve reflexão sobre narrativas e jogos digitais

A relação entre narrativas (ou História, segundo Schell, 2008) e jogos digitais pode ser considerada antiga e conturbada. Antiga, pois desde os meados da década de 1970 é possível identificar jogos que tinham o desenvolvimento narrativo como grande trunfo, como é o caso de Adventure, de 1975; conturbada, pois especialmente na virada do milênio, durante a constituição do campo dos Estudos de Jogos (Game Studies), um grande debate acadêmico se deu so-

bre a existência ou não de uma relação hierárquica entre jogos e narrativas: seriam os jogos profundamente dependentes das narrativas, a ponto de serem considerados apenas mais um veículo para o desenvolvimento destas estruturas? Ou os jogos seriam artefatos totalmente diferentes, sendo as narrativas elementos apenas acessórios aos jogos?

A discussão, apesar de ter durado algum tempo no meio acadêmico, provou-se contraproducente, já que, como atesta Juul (2001), é inegável que a grande maioria dos jogos possui elementos narrativos, ainda que a importância destes elementos seja variável de acordo com o jogo2. Ainda assim, seria um equívoco reduzir os jogos digitais a apenas mais um veículo para a disseminação de narrativas, já que outros elementos estão contidos nestes artefatos. Assim, antes de refletir sobre a expressividade das narrativas, acredito ser proveitoso analisar algumas relações práticas sobre o desenvolvimento de uma história em um jogo digital.

Se não é possível afirmar que as narrativas estão presentes em todos os jogos, é possível ao menos apontar como sua imensa maioria possui um mundo ficcional descrito, um ambiente imaginário criado como estrutura narrativa, a partir dos elementos descritivos fornecidos, no qual os eventos que os fruidores presenciam ou interferem fazem sentido (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008).

Este mundo ficcional, elemento narrativo comum a quase todos os jogos, é crucial para o entendimento do conceito de que o jogo é “metade real”, descrito por Juul (2005): para o autor, os jogos são compostos ao mesmo tempo por regras reais (ainda que implementadas em mundos virtuais) e ambientes imaginários, construídos a partir da interação com estas regras e outros componentes

2 Um jogo como The Secret of Monkey Island (LUCASARTS, 1990) apresenta elementos narrativos muito mais evidentes que Tetris (PAJITNOV, 1984).

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

(como a estética de um jogo, por exemplo).

Um aspecto importante em relação aos elementos narrativos em um jogo digital é a capacidade de contextualização que possuem, facilitando a relação entre jogo e jogador. Um exemplo claro, especialmente em jogos de grande sucesso comercial é a aproximação ao cinema, mídia já bem estabelecida em nossa sociedade. Não é por acaso a grande frequência de jogos que exploram temáticas caras ao cinema; a existência de gêneros que dialogam entre si nos dois campos, como os filmes de ação e os first-person shooter, e os filmes de terror e o survival horror, para ficarmos apenas em dois exemplos, demonstram como muitas vezes o jogo digital se espelha no cinema. Quase sempre os jogos se utilizam deste repertório do jogador, construindo assim contextos para que ele saiba operar dentro do jogo. Da mesma forma, um game designer pode se apropriar deste domínio das características de um gênero por parte do jogador e subvertê-lo, surpreendendo assim o fruidor e criando uma experiência mais impactante e talvez mais proveitosa (SALEN; ZIMMERMAN, 2012).

Esta aproximação entre jogos e cinema fica clara quando se analisa a principal estratégia utilizada para o desenvolvimento de narrativas nos jogos, especialmente aqueles conhecidos popularmente como AAA (equivalentes aos blockbusters do cinema hollywoodiano): muitas vezes são utilizadas cenas não-interativas (estruturas narrativas conhecidas como cutscenes) em vários momentos. É preciso sempre lembrar que um dos principais diferenciais dos jogos digitais para outras mídias é a capacidade de agência que o jogador possui nos bons jogos: ele deve ser capaz não só de interagir com o jogo, mas também de modificar este ambiente e os resultados por ele obtidos de acordo com suas ações (MURRAY, 1999). Quando se opta pelo uso de uma cutscene, o jogador perde momentaneamente a capacidade de interferência no ambiente, passando de ator a espectador.

Lee (2013) destaca como, apesar das cutscenes serem capazes da transmissão narrativa, não são a maneira mais efetiva, exatamente por "quebrarem" a agência do jogador naquele momento, em geral diminuindo a intensidade da experiência obtida e, consequentemente, a expressividade da narrativa. Isto porque as cutscenes normalmente são utilizadas nos momentos de clímax da história; contudo, ao se transformar o jogador em espectador, este acaba experimentando um relaxamento, já que toda a tensão relacionada às ações necessárias para se superar o desafio proposto pelo jogo desaparece.

Partindo da existência destas diferentes estruturas narrativas possíveis na criação de um jogo digital, qual sua importância no desenvolvimento de uma narrativa expressiva dentro destes artefatos?

Narrativas como unidades expressivas em operações unitárias

Uma narrativa em um jogo digital nunca deve ser tratada como mero acessório, mas sim como um elemento modificador da qualidade do jogo, que possui diferentes formas de ser experimentada pelo jogador. Podemos encontrar duas principais maneiras de uma história/narrativa (construída por cutscenes, mundos ficcionais ou por outras estruturas narrativas) ser apresentada ao jogador: narrativas incorporadas ou progressivas (pré-estabelecidas pelo desenvolvedor) e narrativas emergentes (criada indiretamente pelo desenvolvedor, surgem da interação entre jogo e jogador) (SALEN; ZIMMERMAN, 2012; JUUL, 2005). Enquanto as primeiras se aproximam do modelo encontrado em outras mídias, como cinema e televisão, as segundas dependem diretamente da interação do jogador e, mais do que isso, da integração da narrativa com outros elementos do jogo. Da mesma forma, desenvolver uma narrativa emergente interessante apresenta-se como uma tarefa mais difícil, pois o desenvolvedor não possui

controle direto sobre a narrativa que será experimentada pelo jogador, já que ela é criada indiretamente: ela emerge a partir da interação do fruidor com os elementos do jogo, não só os narrativos, mas também os relacionados à sua mecânica e à sua estética.

Para diferentes autores, como Juul (2005) e Lee (2013), tanto as narrativas construídas pelos desenvolvedores quanto aquelas particulares aos jogadores são importantes para a experiência de jogo. Portanto, cabe a questão: como extrair o máximo de expressividade, a partir destes dois modos de se trabalhar com as narrativas em um jogo digital? E qual a relação destas apreciações por parte dos jogadores com as diferentes estruturas narrativas presentes na construção do jogo, como cutscenes, mundos ficcionais, etc.

Para Lee (2013), a melhor situação possível ocorre quando as narrativas emergentes e incorporadas se confundem, “quando o que você deve fazer [para a progressão no jogo] intersecciona o que você quer fazer”. Em outras palavras, é quando as motivações intrínsecas e extrínsecas do jogador se cruzam. Para que isto ocorra é preciso resgatar novamente a ideia da composição dos jogos a partir de quatro diferentes elementos (Estética, Mecânicas, História e Tecnologia), bem como estes diferentes componentes afetam as possibilidades expressivas finais.

Bogost (2006) destaca como as escolhas operadas nestes quatro elementos regulam e interferem nas possibilidades criativas para outros componentes. Por exemplo, a escolha, dentro do elemento Tecnologia, por uma engine3 em detri-

3 Normalmente, o termo engine, quando utilizado no campo dos jogos digitais não é traduzido para o português. Refere-se a programas utilizados para facilitar o desenvolvimento de jogos similares, abstraindo certos comportamentos e ações comuns, úteis para jogos similares. Bogost (2006) descreve como os jogos do tipo FPS (first-person shooter) foram cruciais para a popularização das engines entre os desenvolvedores, já que, neste gênero de jogo, uma grande gama de ações é semelhante (movimentações de câmera na perspectiva em primeira pessoa, as ações dos jogadores, dos inimigos etc).

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

mento de outra moldará as possibilidades de um game designer quando criando o jogo: certos elementos estéticos e ações possíveis para os personagens serão privilegiadas em detrimento de outras.

Compreender esta integração e influência dos elementos de um jogo é uma das chaves para seu sucesso; para Bogost (2007), inclusive, esta integração é a verdadeira responsável pelo potencial expressivo dos jogos. A expressividade não se encontra resumida à estética ou à narrativa incorporada, roteirizada pelos criadores do jogo, mas sim na experiência completa obtida pelo jogador ou, como chamada por Lee (2013), a "história do jogador". Isso porque a narrativa incorporada produzida pelos desenvolvedores não é tão significativa por si só quanto aquilo que ela pode evidenciar em um plano maior, ao relacionar-se com os outros elementos do jogo.

Por este motivo, Bogost (2006) busca ressaltar a importância de pensar e produzir estes artefatos a partir do conceito de unidades, as chamadas operações unitárias, em detrimento ao uso das operações sistêmicas. As diferenças entre ambas residem tanto na forma como o artefato é estruturado, quanto nos significados que ele produz em sua interação com o fruidor.

No campo da estruturação, operações unitárias e sistêmicas diferenciam-se no modo como os artefatos culturais são construídos: enquanto no primeiro caso há relações igualitárias entre diferentes elementos independentes, no segundo, os processos são estabelecidos hierarquicamente (ou seja, em níveis desiguais) entre elementos controlados de forma centralizada.

Na produção de significados, as diferenças encontram-se na forma como o fruidor aprecia o artefato: enquanto nas operações sistêmicas existe uma ordem determinada conduzindo esta produção de significados, permitindo assim um resultado razoavelmente previsível e estável, em uma operação unitária o mesmo

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

não ocorre: a emergência das relações entre elementos independentes favorece certa imprevisibilidade, podendo assim gerar resultados mais interessantes.

Dentro da perspectiva de que os jogos digitais são constituídos como sistemas complexos, é preciso ter em mente, portanto, que seus significados emergem a partir das relações entre seus diferentes elementos. Isso significa que uma produção que busque priorizar relações entre elementos independentes permitirá uma maior compreensão do potencial expressivo de um jogo do que uma produção sistêmica estática, buscando relações estáveis diretas entre elementos de um jogo e o significado que dele emerge.

Desta maneira, parece evidente que uma construção de jogos digitais que priorize sistemas formados por unidades independentes e suas inter-relações, em detrimento a sistemas estáticos, seria o melhor caminho para se produzir um máximo de expressividade nestes artefatos. Contudo, ainda nos resta responder como as relações entre estas diferentes unidades narrativas presentes em um jogo, como cutscenes, mundos ficcionais, etc., contribuem para sua expressividade.

Um exemplo prático

Exemplos de como histórias podem construir argumentos e moldar as experiências do jogador podem ser encontrados em vários jogos, como em Journey (THATGAMECOMPANY, 2012). O jogo não começa com uma longa cena com diálogos, contextualizando o jogador, mas sim com o avatar do fruidor já inserido no ambiente do jogo, livre para explorá-lo. Após alguns passos, o jogador vê a montanha com o cume iluminado e compreende, portanto, qual o seu objetivo.

Durante sua jornada, o jogador encontra outros personagens, que também estão

jogando naquele momento; a partir daí, como destaca Lee (2013), cada jogador cria uma história diferente. Dado que existe apenas um tipo de interação possível (a emissão de um sinal visual e sonoro), e não se trata de um jogo competitivo, abre-se uma grande gama de experiências possíveis. Os jogadores podem optar por: seguirem em conjunto, ajudando-se mutuamente frente ao grande número de dificuldades que o caminho reserva; ignorarem um ao outro e seguirem seus próprios caminhos; ou mesmo que um jogador mais experiente, que já tenha atingido o cume, tutore novos viajantes.

Em Journey, os criadores optaram não por desenvolver uma narrativa estritamente incorporada, mas sim por definir elementos que permitem que diferentes histórias emerjam a partir das ações dos jogadores. Ainda que em alguns momentos os desenvolvedores lancem mão de cutscenes para enriquecerem a experiência de jogo, os pontos altos da jornada do jogador não estão restritos a estes momentos. Desta forma, pode-se afirmar que as cutscenes não funcionam de maneira destrutiva, transformando-se em anticlímax no desenvolvimento da experiência, mas sim de modo construtivo.

Ao mesmo tempo, as estruturas narrativas e outros elementos do jogo se constituem como um convite à reflexão sobre jornadas pessoais e, especialmente, sobre a colaboração entre indivíduos, uma experiência que se torna ainda mais qualificada graças às histórias pessoais incentivadas no jogo.

Assim, é possível afirmar que Journey é um exemplo de como, através do desenvolvimento integrado entre diferentes estruturas narrativas e outros componentes, algo possível apenas a partir de um grande trabalho na criação do jogo, os jogos possuem potencial para irem além do simples entretenimento, levando os jogadores à reflexão.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Considerações finais

Através deste trabalho, busquei demonstrar como os bons jogos são constituídos por diferentes elementos que interferem uns nos outros e interagem entre si, porém sem hierarquias. Desta forma, quando se pensando na criação de um jogo digital, espera-se que não haja um privilégio em relação a algum elemento; a criação e roteirização de um jogo digital possuem especificidades que devem ser respeitadas.

Tratando especificamente das narrativas, busquei traçar um panorama sobre as relações estabelecidas entre estes componentes e os jogos. As narrativas sem dúvida apresentam um forte componente afetivo, possuindo assim a capacidade de modificarem e qualificarem a experiência dentro de um jogo. Mas, para que isso ocorra, é preciso existir uma integração entre as diferentes estruturas narrativas empregadas e os outros elementos (regras, mecânicas, estética e tecnologia) de um jogo.

Referências

BOGOST, I. Unit operations: an approach to videogame criticism. Londres: The MIT Press, 2006.

BOGOST, I. Persuasive games: the expressive power of videogames. Londres: The MIT Press, 2007.

BOGOST, I. How to do things with videogames. Londres: University of Minnesota Press, 2011.

CRAWFORD, C. The art of computer game design. Berkeley: McGraw-Hill, 1984.

EGENFELDT-NIELSEN, S.; SMITH, J. H.; TOSCA, S. P. Understanding

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

video games: the essential introduction. Nova York: Routledge, 2008.

JUUL, J. Games telling stories? A brief note on games and narratives. Game Studies, v.1, n.1, jul-2001. Disponível em: http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>. Acesso em 02-out-2013.

JUUL, J. Half-real: Video games between real rules and fictional worlds. Londres: The MIT Press, 2005.

LEE, T. Designing game narrative. 2013. Disponível em: <http://hitboxteam.com/designing-game-narrative>. Acesso em 20-nov-2013.

LUCASARTS. The Secret of Monkey Island. Jogo digital, 1990.

MURRAY, J. Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio. Barcelona: Paidós, 1999.

PAJITNOV, A. Tetris. Jogo digital, 1984.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos - Volume 1: Principais conceitos. São Paulo: Blucher, 2012.

SCHELL, J. The art of game design: a book of lenses. Burlington: Morgan Kauffman Publishers, 2008.

THATGAMECOMPANY. Journey. Jogo digital, 2012.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

ROTEIRIZAÇÃO NÃO LINEAR E CONSTRUÇÃO NARRATIVA INTERATIVA: A EXPERIÊNCIA NA PRODUÇÃO DO FILME "O LABIRINTO"

Bruno Jareta de Oliveira

Discente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UNESP, sob orientação da Profª Drª Ana Sílvia Davi Lopes Médola. UNESP, brunojareta@hotmail.com

Resumo

O processo criativo e organizacional na concepção de roteiros pertencentes à modalidade tradicional já acumulam desafios narrativos e estruturais que demandam constante atenção e talento dos profissionais envolvidos nesta etapa da produção audiovisual. Quando a proposta passa a ser uma narrativa interativa, as dificuldades são potencializadas tanto na maneira de contar a história quanto da forma e organização do roteiro. Com o intuito de compartilhar conhecimento e contribuir com a criação de novas produções desta natureza, sintetizaram-se neste trabalho os principais desafios enfrentados pela equipe de produção do filme interativo "O Labirinto" - trabalho de conclusão de curso de alunos de Rádio e TV da UNESP, em Bauru, no ano de 2010.

Palavras-chave: roteiro não linear, hipertexto, narrativa interativa.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Introdução

Os recentes avanços tecnológicos têm potencializados maneiras não lineares de se contar uma história. As facilidades abertas no âmbito da produção e do consumo de conteúdo audiovisual permitem com que narrativas com formatos não convencionais sejam experimentadas, e o meio internet é essencial para esse tipo de prática, pois simplifica o processo de disponibilização e contribui com a prática da distribuição e divulgação. Neste contexto, foi criado em 2010 o filme interativo "O Labirinto[1]". Resultado do trabalho de conclusão de curso de cinco alunos de Rádio e TV da UNESP de Bauru, a produção enfrentou desafios - sobretudo na criação narrativa - que ao serem compartilhados, têm potencial de contribuir com produtores e pesquisadores que atuam na criação de narrativas interativas. É objetivo deste trabalho compartilhar esses desafios, sob a ótica da direção geral, montagem e corroteirização do projeto - funções desempenhadas por mim.

Primeiramente será apresentado o contexto em que o filme foi idealizado e as primeiras problemáticas enfrentadas pela equipe ainda no processo de definição de formato audiovisual. Em seguida será explicado o processo de criação e organização da narrativa, passando deste a criação dos personagens e a forma como suas histórias se cruzam no filme, às técnicas adotados para redigir o roteiro não linear. Serão tratadas também rápidas implicações práticas do formato adotados, e em que ele se diferiu das demais produções audiovisuais que vinham sendo realizadas pelas equipe. Por fim, será sistematizada uma conclusão a respeito da experiência do projeto "O Labirinto".

Conhecendo "O Labirinto"

É opção do aluno do curso de Rádio e TV da UNESP realizar como trabalho de

1 Disponível em: http://olabirinto.com/

conclusão de curso (TCC) ou uma monografia ou um trabalho prático - no segundo caso, podendo ser em grupo. Nossa equipe se reuniu por afinidade e decidiu, visando colocar em prática teoria e técnicas aprendidas durante o curso, produzir uma obra audiovisual. Imediatamente tivemos a primeira questão a ser decidida: o que faríamos. O TCC é a primeira atividade prática em que não há diretriz específica alguma. As anteriores tinham início já com um formato estabelecido, como um curta-metragem ou programa de TV, mas neste trabalho final os parâmetros são definidos pelos alunos. Observamos num primeiro momento que não pretendíamos produzir um protótipo, ou seja, queríamos um produção já válida para veiculação e distribuição. Num segundo, avaliamos que se optássemos pela internet como meio para essa veiculação teríamos mais chance de atingir um determinado público, e após muito diálogo levando em conta esses dois fatores, optamos por produzir uma websérie.

Após passar um breve período buscando, sem algo que satisfizesse a todos, um enredo para este formato, começamos a considerar novas possibilidades. O que inicialmente pareceu um retrocesso foi determinante para chegarmos no formato final, pois de certa forma juntamos duas ideias distintas discutidas neste período de levantamento de possíveis enredos: uma dela, ainda pensando em websérie, era a de criar episódios que retratassem o mesmo intervalo de tempo, mas focado em personagens diferentes; e outra em contar uma história em que pessoas acordassem em um labirinto. Ao confrontar as duas ideias (e tendo em vista a possibilidade de criar narrativas navegáveis através de botões no YouTube ou programação em website) chegamos, finalmente, na premissa e no formato do nosso TCC: uma narrativa interativa em que o público escolheria acompanhar pessoas que acordam em um labirinto e que precisão enfrentar questões pessoais para poder escapar.

Um observação interessante é que o termo “filme interativo” foi definido muito

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

próximo à data de estreia, e durante todo o processo de produção (de maio a dezembro) nomeávamos o formato como “websérie interativa”. Não é meta deste trabalho refletir as definições de formatos, mas esta experiência denuncia a dificuldade em classificar narrativas não convencionais. Optamos por “filme interativo” por julgarmos que este nome contribuiria para atrair público.

Ao estimar a dimensão do projeto, percebemos que daria muito mais trabalho e exigiria muito mais dedicação do que a produção de um simples curta, por exemplo, mas optamos por seguir mesmo assim, visando como objetivo proporcionar uma experiência narrativa não convencional ao público, mesmo que para isso não pudéssemos garantir uma qualidade técnica impecável. Tomada essa decisão e confirmando a viabilidade acadêmica com nosso orientador, demos sequência ao projeto e entramos na etapa mais desafiadora - e próximo assunto deste trabalho - o roteiro.

Estrutura e organização narrativa

Nenhum dos três corroteirstas havia participado da criação de um roteiro não linear anteriormente. O primeiro bloqueio foi a estrutura. Foi necessário recorrer a autores que tratam deste tipo de narrativa para podermos definir como escreveríamos o roteiro. Chegamos, desta forma, à hipermídia. Utilizamos as definições de dois autores que tem a hipermídia como um dos objetos de estudos, Vicente Gosciola e Lúcia Leão. Para Gosciola:

> Hipermídia é o conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não linear, possibilitando fazer links entre elementos de mídia, controlar a própria navegação e, até, extrair textos, imagens e sons cuja seqüência constituirá

> uma versão pessoal desenvolvida pelo usuário. (GOSCIOLA, 2003, p.34).

Optamos, portanto, em organizar a narrativa por meio de fragmentos interligados. A esses fragmentos chamamos de módulos - baseados em uma das denominações de Leão para as partes que compõem a hipermídia.

Após essa definição, passamos para a reflexão em como estruturaríamos um roteiro que possui múltiplos caminhos de leitura. Auxiliados pelo orientador, optamos pelo método de organogramas, ou mapas conceituais. O software “CMap Tools” foi o escolhido para criar o que nomeamos de guia de módulos (Figura 1). O guia é o resultado final do processo de criação, que anexado ao roteiro redigido de maneira clássica, é o suporte escrito completo da obra audiovisual “O Labirinto”, e foi essencial em todas as etapas seguintes da produção.

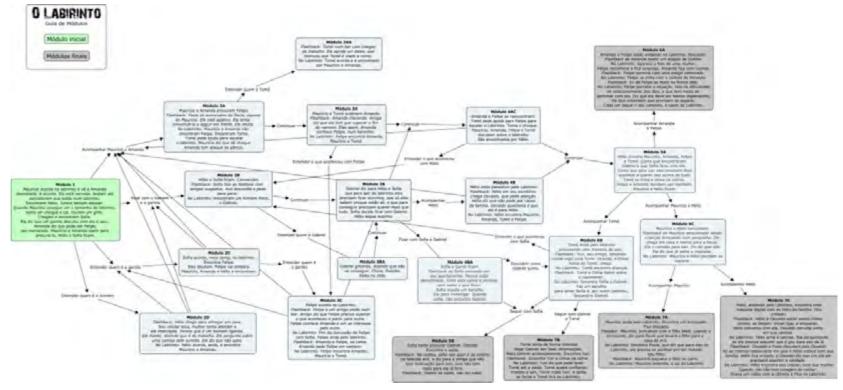



Figura 1: Guia de módulos de “O Labirinto”.

Uma vez definidas estrutura e técnica para organizar a narrativa, passamos ao

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

processo de desenvolvimento do enredo. Definimos o que era o espaço principal da nossa trama, o labirinto, e por que pessoas seriam colocadas lá, por quem, e de que forma saíram.

Depois partimos de um dos pontos básicos de roteirização: criamos os personagens e desenvolvemos suas histórias - isoladamente e sem ter como preocupação a interligação entre eles e muito menos o viés interativo.

Após muito bem definidas as trajetórias individuais, passamos para o desafio de juntá-las e cruzá-las numa estrutura não linear. Durante o trabalho de estruturação, disponibilizamos a possibilidade de navegar não apenas pelos espaço da narrativa, mas também através do tempo. O público pode avançam ou retroceder no tempo da narrativa, e ao final de cada módulo, é exibido no campo das escolhas o que, na história, estaria acontecendo entre o trecho assistido e o próximo (e não o início do próximo vídeo).

Era preocupação do grupo garantir que a experiência narrativa completa para o público que percorresse qualquer um dos caminhos permitidos pelo filme. Para isso, chegamos na seguinte estratégia: posicionar nos módulos com maior probabilidade de passagem os fragmentos essências para a compreensão da trajetória todos dos personagens, e colocar naqueles menos prováveis os fragmentos que acrescentam à compreensão mas que não são essenciais para ela.

A navegação através do tempo permitiu que caminhos fossem retomados, e portanto, gerou loopings na navegação. Isso impossibilita a delimitação de um número finito de possibilidades de percurso, mas conseguimos através da estrutura estreitar caminhos e aumentar a probabilidade de que determinados módulos sejam obrigatórios para chagar ao final de um dos personagem. O módulo 5A, por exemplo, é obrigatório para chegar ao final de quatro dos cinco personagens centrais. Foram incluídos no módulo inicial, nestes de maior

probabilidade e nos módulos finais elementos narrativos essenciais para, ao completar um percurso, construir uma unidade de sentido mínima e, portanto, ter a história planejada contada.

Implicações Práticas

Produção e pós-produção de "O Labirinto" tiveram seus processos modificados, se comparados com produções audiovisuais convencionais, devido ao formato audiovisual definido. E. Geralmente uma em produção tradicional já é gravada fora de ordem. Em uma narrativa com múltiplos caminhos as gravações tomam um grau de complexidade maior, tendo o planejamento das gravações, neste contexto, uma responsabilidade também maior que aqueles para filmes lineares. Tinhas peculiaridades como cenas simultâneas, cenas com o mesmo momento acontecendo com focos diferentes e trechos que seriam exibidos na interface de escolha. Sem um planejamento adequando, cenas poderiam ter sido facilmente esquecidas ou puladas.

Tal dificuldade se estendiam à pós-produção, que tinha o desafio de montam quatorze módulos diferentes, e amarra-los através das interfaces de escolha.

Ambas questões só foram possíveis de serem realizadas com êxito graças a consulta constante ao guia de módulos. Seus construção foi fechada após muito planejamento, pois sabíamos da confiabilidade que ele deveria fornecer às etapas seguintes.

Considerações finais

De discussões ao nome do formato às estratégias de disposições dos elementos narrativos de uma estrutura não linear, recapitular todo o processo de construção narrativa de "O Labirinto" retoma importantes aspectos da rotei-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

rização não linear, e compartilhar as decisões tomadas podem contribuir com aqueles que também buscam experimentar formatos audiovisuais não convencionais. Se trouxemos algumas das repercussões do público, notamos a constância de comentários elogiando a proposta narrativa. Talvez isso aponte apenas que um formato não comum tenha um apelo diferenciado, mas evidencia que esse tipo de produção, apesar das aparentes inviabilidades de mercado (já que com o mesmo investimento produziria mais de um filme linear), tem grande potencial para fornecer diferentes experiências narrativas a algum público específico.

Referências

GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as Novas Mídias: Do cinema as mídias interativas. SENAC: São Paulo, 2008.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. Tradução. Susana Alexandria. 1.ed. São Paulo: Aleph, 2008. Original em inglês.

LEÃO, Lúcia. O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço. 2.ed. São Paulo: Iluminuras, 2001.

MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck. O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Unesp, 2003.

JARETE DE OLIVEIRA, Bruno. O Labirinto: Os Recursos de Hipermídia Aplicados numa Narrativa Audiovisual para a Internet. Trabalho de Conclusão de Curso. Faac-UNESP. Bauru. 2010.

ORRÚ, Sívia Regina Saraiva. "A Gruta" — o cinema interativo de Filipe Gontijo. Revista Hipertexto, vol.I, n.2, 2011

PROCESSOS HÍBRIDOS NA ARTE CONTEMPORÂNEA E NOVAS MÍDIAS: DESIGN DA LINGUAGEM COGNITIVA INTUITIVA APLICADA EM TECNOLOGIAS.

Célio Martins da Matta / Andre Martins da Matta

- Professor Mestre da FAU Mackenzie - Doutorando do programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes UNESP - **www.celiomatta.com** *- zcelio@yahoo.com.br*

- Designer – Mackenzie - MBA Auditoria - UNINOVE - Mestrando do programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes UNESP - andredamatta2@gmail.com

Resumo

O artigo trata da análise em andamento decorrente de pesquisadores em formação (doutorado / mestrado) que estudam a utilização de conceitos de arte e design em novas mídias como tablets, celulares, painéis e suas variantes para desenvolvimento de conteúdos por alunos. Esses alunos são orientados pelos professores em pesquisa que escrevem esse artigo (doutor / mestre) dentro de um ambiente controlado que pode ser uma sala de aula, um laboratório de experimentos ou um ateliê.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Com o avanço dos desenvolvimentos, os orientadores (doutor e mestre) analisam a influência mútua de arte e ciência e suas possíveis aplicações na formação de novos alunos, evidenciando diferentes maneiras de entrecruzar as artes visuais tradicionais (trabalhos manuais) e as tecnologias digitais (desenvolvimento via software), de maneira híbrida.

Esse trabalho tem o intuito de estudar a relação entre arte e ciência com a utilização de processos híbridos de criação e uma linguagem com ícones e símbolos (cognitiva intuitiva) aplicados aos conteúdos midiáticos facilitando também às interfaces e a utilização dos aparelhos e colaborando no aperfeiçoamento dos processos tecnológicos.

A pesquisa em andamento visa analisar as possibilidades e aplicabilidades de conceitos de criação artística para atender a necessidade da evolução tecnológica seus conflitos nas comunicações e interpretações de linguagens cognitivas reunindo um conjunto de informações e estudo de artes visuais, hibridismo e suas aplicações em processos artísticos contemporâneos e tecnologias.

Palavras chave: 1. Design 2. Artes 3. Laboratório 4. Experimental 5. Tecnologia

Abstract

The article deals with the analysis result of ongoing research in education (PhD / MSc) who study the use of concepts of art and design in new media such as tablets, phones, panels and its variants for the development of content for students. These students are guided by faculty in research writing this article (Doctor / Master) within a controlled environment that can be a

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

classroom, a laboratory for experiments or a workshop.

With the advancement of development, mentors (master and doctor) analyze the interplay of art and science and their possible applications in training new students, showing different ways to intersect the traditional visual arts (crafts) and digital technologies (development via software) in order hybrid.

This work aims to study the relationship between art and science with the use of hybrid processes of creation and a language with icons and symbols (intuitive cognitive) applied to media content also makes it easier to interfaces and use of equipment and collaborating on process improvement technology.

The ongoing research aims to analyze the possibilities and applicability of concepts of artistic creation to meet the need of technological conflicts in communications and cognitive interpretations of languages gathering a range of information and study of visual arts, hybrid processes and their applications in contemporary art and technologies.

Keywords: 1. Design 2. Visual Arts 3. Laboratory 4. Experimental 5. Technology

Introdução

O texto apresenta os estudos em desenvolvimento no Programa de Mestrado e Doutorado em Artes do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista - UNESP.

Estudando os limites da arte, vivenciamos descobertas e procedimentos que contribuem para a expansão do processo criativo sem desvalorizar as técnicas

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

tradicionais como: a pintura, o desenho, a fotografia e o vídeo.

A interpolação desses processos tradicionais proporciona novas possibilidades, amplia as propostas e formas e de novas criações artísticas.

Artistas como Edmond Couchot defendem o conceito onde a hibridação é possível a partir do momento em que as imagens encontram-se "numerizadas", ou seja, a produção pode surgir de uma pintura, um desenho, uma fotografia, mas estas se relacionam , se modificam e são inseridas em novas mídias.

Partindo de análises de processos de comunicação e das dificuldades de realizar experimentos que são sugeridos e praticados por usuários (alunos), selecionados em cada ocasião para que esses experimentos laboratoriais venham apresentar ideias e possíveis soluções para problemáticas em arte aplicada em tecnologias digitais através de aplicação prática de arte, design e áreas correlatas, procuramos sugerir processos e procedimentos para a criação de imagens e outros elementos gráficos que serão utilizados nas mídias.

São utilizados diversos livros para constatação de informações teóricas sobre problemáticas e soluções em arte além de aplicação de conhecimento técnico, de bacharelado e mestrado dos autores e a partir dessa coletânea de dados, pela via empírica discutir sobre experimentos híbridos e linguagem cognitiva aplicada. Para as análises, partiremos de uma problemática inicial.

Problemas:

Como o hibridismo e processos de artes visuais interferem em novas mídias?

A evolução tecnológica depende da utilização de procedimentos artísticos híbridos?

A linguagem cognitiva intuitiva pode ser considerada um elo entre arte e tecnologia?

Como a ciência e as artes podem se relacionar harmoniosamente e qual influencia na evolução humana?

Objetivo:

Analisar as possibilidades e aplicabilidades de conceitos de criação artística e design para atender a necessidade da evolução tecnológica seus conflitos nas comunicações e interpretações de linguagens cognitivas reunindo um conjunto de informações e estudo de artes visuais, hibridismo e suas aplicações em processos artísticos contemporâneos e tecnologias.

Métodos:

Experimentação. Verificar as possibilidades de adaptar sistemas tecnológicos existentes para facilitar o processo cognitivo auxiliando os alunos envolvidos na pesquisa em aplicar esses sistemas.

Serão aplicados os conhecimentos advindos à formação anterior, estudando formas de se apresentar imagens que facilitem o processo cognitivo.

Procuramos utilizar uma vertente fenomenológica – Ênfase no sujeito. O que ele (sujeito) pode produzir e como sua produção sofre interferências do meio. Especificamente nos sistemas tecnológicos em que está inserido ou se relacionando.

Tomada à análise fenomenológica para evidenciar as vivências subjacentes àquela experiência, indicando o movimento intencional da consciência.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Em nossa pesquisa, esses testes empíricos trazem além de observações, conceitos e técnicas de arte, design e áreas correlatas, a situação criativa de estimulação e ordenação de insights criativos através de uma sequencia racional, que é um processo de materialização utilizado em arte e em design.

A Cibernética Pedagógica Freinetiana:

> "A Cibernética Pedagógica possibilita, através de princípios científicos de comunicação e controle — portanto cibernético -, aperfeiçoar as relações entre dois sistemas; Sistema Docente (S.Do), aquele que pretende ensinar; e sistema Discente (S.Di.), aquele que deve aprender, sejam eles constituídos por seres humanos ou máquinas." (SANGIORGI, 1999) [4].

Essa pedagogia é apresentada e sugerida pelo Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira em aula no Instituto de Artes da Unesp e é adotada nesta pesquisa em andamento.

Ela exemplificanda a utilização de ensinos e ensaios laboratoriais. Utilizando-se de uma variante de Freinet, que apresenta um tratamento ao aluno como sendo um futuro profissional da área a que ele está se formando.

Isso ocorre porque nas formações acadêmicas dos artistas pesquisadores (autores), existem preparações para atender as duas vertentes de projeto — o técnico e o artístico.

Esse pensamento permite uma facilidade na orientação de alunos apresentam alguma dificuldade técnica e tecnologia disponível para o desenvolvimento de projetos no mundo atual.

Muitas vezes os alunos não conseguem entender a simbologia correta para cada ocasião e como aplicar esses símbolos de maneira consciente.

Temos preocupação com o aluno que se tornará um profissional, e zelamos principalmente pela utilização da tecnologia, mas não de maneira desenfreada a ponto de estagnar o processo de concepção e intuitivo de novas criações, principalmente na arte e no design.

Os professores devem procurar perceber de que mais do elaborar uma imagem, escultura ou produto criativo qualquer mediante a um software ou plugin de criação de imagens, seria necessário ter também o conhecimento teórico e técnico referentes à tecnologia aplicada na concepção.

Unindo e aplicando conhecimentos de Artes, com conceitos aplicados de Metodologia de Pesquisa Científica, é proposta uma abordagem histórica correlacionando arte, ciência, tecnologia e evolução humana nas comunicações.

Também podemos indicar uma abordagem hermenêutica contemporânea, que engloba não somente textos escritos, mas também tudo que há no processo interpretativo. Isso inclui formas verbais e não verbais de comunicação, aspectos que afetam a comunicação como proposições, pressupostos, significado, filosofia da linguagem, semiótica e hibridismo.

Forma-se então um conjunto complexo de conhecimento artístico-científico para o aluno (artista) e quem o analisa (autores e pesquisadores).

Estudar a utilização do hibridismo nos processos e procedimentos artísticos aplicados às tecnologias os processos em artes visuais aplicadas como forma de comunicação, comparando softwares de imagem, de modelagem, correções de cor, entre outros, para cada tipo de atividade criativa.

Através de aplicações de exercícios na aula, é possível que se verifique que mesmo com a correta utilização de algum software ou plugin, a imagem criada pode não passar exatamente a mesma sensação pensada e previamente ensaiada porque a ferramenta tecnológica é subutilizada ou mecanicamente utilizada. Ou ainda, não se tem a noção esta do alcance dessa tecnologia.

Nesse caso, a tecnologia deve contribuir com o processo completo de criação e de concepção de projeto, ela deve ultrapassar a sua real funcionalidade que é a de servir de ferramenta para o processo representativo do aluno e não para bloqueá-lo em seu processo criativo.

Todo o processo criativo deve ser acompanhado pelos professores que orientam o trabalho na sala.

O professor precisa reforçar que o importante é a criação em design ou arte e que a ferramenta deve ser híbrida para facilitar a sua expressão.

Além disso, procuramos exemplificar processos de criação manuais e tecnológicos e seus produtos voltados à arte e ao design no momento da utilização de processos e procedimentos híbridos e procurar buscar formas para estimular a produção de novas técnicas ou de protótipos.

Dentro de uma universidade com o auxílio de um orientador “Especialista em arte e tecnologia” (DAMBROSIO, 2012) é possível se obter outras visões e uma análise mais abrangente de outras formas de criação além das já experimentadas pelo autor que tenta aliar seus conhecimentos como mestre em artes, designer de produto e projetista civil e o co-autor como MBA em auditoria, designer gráfico e projetista mecânico.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Dentro de um mesmo local tentamos agregar valores de áreas variadas com o intuito de solucionar problemas em arte e design, promovendo execução de testes e verificando seu funcionamento.

Estudos de caso e detalhes:

Estão sendo elaboradas pesquisas qualitativas de utilização de arte em comunicação e tecnologia, utilizando técnicas manuais, tecnológicas e adaptações para desenvolver o trabalho sobre o tema proposto.

Serão pesquisados alguns dos ramos de atividade artística (pintura, modelagem, edição de vídeo, colorização de vídeo entre outras) nas quais são utilizados recursos manuais e tecnológicos existentes para a representação de processos criativos, as técnicas aplicadas, sua evolução, os porquês e detalhes das utilizações dessas técnicas.

Em seguida, quais os benefícios e prejuízos causados por essa utilização híbrida de arte, e suas interferências na criação, centradas a priori em artes utilizadas em tecnologias (via software) das mais contemporâneas juntamente com processos e procedimentos bastante antigos e tradicionais na produção de arte.

Já verificamos que o processo evolutivo se torna simbiótico e com objetivo de facilitar a vida. O processamento das informações armazenadas em computadores, celulares e outros dispositivos, atualmente acessados através de ícones, são facilmente memorizados pelo cérebro e permitem encontrar as informações e processar com maior velocidade e assertividade.

Muitos artistas ainda não conseguem perceber a importância do conhecimento e da prática das artes tradicionais e de seus processos e procedimentos manu-

ais na materialização do raciocínio. A pesquisa justificará a utilização das artes em equipamentos modernos e suas interfaces intuitivas.

O que se busca nas artes hoje tanto no desenho como em qualquer outra linguagem artística é o rompimento dos cânones tradicionais, onde a visão deixa de ser a projeção real do mundo, passando a imaginar a nossa projeção do mundo, o que é visto e sentido.

Conhecer os processos artísticos em artes visuais, na criação de ícones de comunicação para agilidade na comunicação entre máquinas e humanos, bem como de máquina para máquinas e também de humano para humano.

Outros itens técnicos estão sendo analisadas como atração e agrupamento, positivo e negativo, cores, escala e dimensões. Adaptado técnicas de comunicação visual, considerando simplicidade, complexidade, unidade, fragmentação, exagero, entre outros. E também como essas definições podem ser aplicadas na concepção da arte manual, tecnológica ou híbrida.

Toda obra de arte precisa resolver uma dualidade entre sua execução e seu propósito. Uma obra de arte pode usar a linguagem tanto quanto quiser, e até mesmo expandir e aperfeiçoar essa linguagem enquanto a usa. Mas o tocante em uma obra é aquilo que não se coloca em palavras.

O que é significativo e valioso na arte pode ser justamente o que não é articulável, como por exemplo, a facilidade de interação e troca de informações de maneira clara, padronizada, rápida e comum para todos os usuários.

Considerações Finais:

Procuremos analisar além dos elementos visíveis, um conjunto de elementos

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

subjetivos já apresentados e ampliando essa pesquisa subjetiva analisando em conjunto correlações da aplicação de arte híbrida com interfaces tecnológicas e ambientes virtuais, entre outras.

Porém com uma ideia bilateral físico-virtual construtiva com aplicação dos conhecimentos artísticos e técnicos que autor e co-autor possuem, já direcionando o trabalho para interações empreendedoras de conhecimento na era da informação.

Sempre procurando promover o processo criativo sem estagná-lo ou coloca-lo em atrito com os processos artísticos manuais.

Figura 1 - A ARTE A SE TORNA LINGUAGEM MESMO NAQUILO EM QUE NÃO É.

Fonte: acervo eletrônico do co-autor: André M. Matta

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

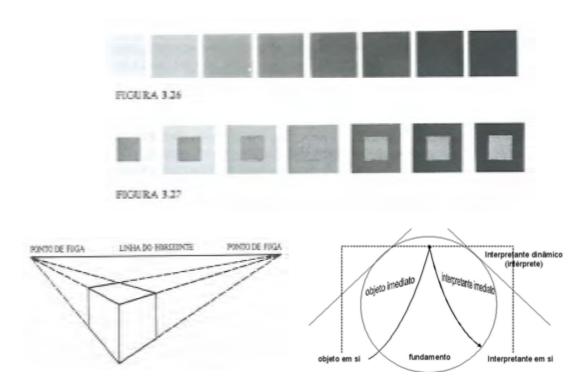



Figura 2 – A SINTAXE DA LINGUAGEM VISUAL. SÃO PAULO: MARTINS FONTES, 2000. DONDIS, Donis A. – Fundo, figura, tonalidade, perspectiva entre outras informações.

Figura 3 – ICONES, INDICES E SÍMBOLOS ACELERANDO COMUNICAÇÃO E CRIANDO UMA LINGUAGEM COGNITIVA UNIVERSAL.- EXPERIÊNCIAS

Fonte: acervo eletrônico do co-autor: André M. Matta

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Apoio:

- Grupo de Pesquisa "ARTEMÍDIA E VIDEOCLIP"
- http://dgp.cnpq.br/buscaoperacional/detalhegrupo.jsp?grupo=-0330609JCMT3EO
- Grupo de Pesquisa "ARTE E LINGUAGENS CONTEMPORÂNEAS",
- http://dgp.cnpq.br/buscaoperacional/detalhegrupo.jsp?grupo=0514803PHUCSSA
- Grupo de Pesquisa "DESIGN, ARTE, LINGUAGENS E PROCESSOS",
- http://plsql1.cnpq.br/buscaoperacional/detalhegrupo.jsp?grupo=05146122AJVCLF
- Ambos do Diretório de Grupos de Pesquisa do CNPq.

Referências:

AUMONT, Jacques. **A Imagem.** Campinas: Papirus, 1993.

D'AMBROSIO, Oscar. **Arte:** Design aplicado. UNESP Ciência, São Paulo, ano3, n. 32, 44-45, julho, 2012.

DONDIS, Donis. **A Sintaxe da Linguagem Visual.** São Paulo: Martins Fontes, 2000.

FREINET, Célestin. **As Técnicas Freinet da Escola Moderna**; tradução de Silva Letra. Lisboa: Estampa, 1975.

MATTA, Celio Martins da. **Artemídia:** Processos e Procedimentos no Ateliê-Laboratório do Artista-Cineasta. São Paulo: UNESP – Dissertação de Mestrado

NEUFERT. **A Arte de projetar em Arquitetura**; tradução da 21.ª edição alemã. 1987

PAREYSON, L. **Estética:** Teoria da Formatividade; trad. De Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Vozes, 1993.

SANGIORGI, O. **Cibernética e Educação.** Comunicação & Educação. São Paulo, 1999.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte:** um paralelo entre a arte e a ciência. São Paulo: Editores Associados, 2001.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

NARRATIVAS CONTEMPORÂNEAS: ROTEIRO EM UM PERSPECTIVA TRANSMÍDIATICAS

Raquel Nascimento Gomes / Priscila Silva

Estudantes de pós-graduacão ECA/USP CELACC

Resumo:

O presente trabalho pretende analisar conjunto de narrativas de moradores de rua para desenvolver projeto para revista online. A intenção é promover trabalho transmídiatico para o jornalismo cultural, utilizando-se dos recursos cinematográficos do documentário para promover um texto de transmídia. Deste modo, o gênero textual do Roteiro abrange uma organização das narrativas dos sujeitos, na finalidade de produzir vídeos e fotos. Assim, o registro da fala dos participantes como fonte documental para a produção de uma matéria jornalística discute a estética por meio dos olhos dos moradores de rua que habitam a praça Roosevelt. Logo, destaca-se a necessidade do Roteiro como texto passível do registro da subjetividade destes sujeitos para o enriquecimento da fidelidade com a realidade.

Palavra chave: roteiro, transmídia, jornalismo cultural.

Abstract:

This paper discusses joint narrative sof home less to develop design for online magazine.The intentionis to promote transmedia work for cultural journalism, usingt here source sof the documentaryfilm to promote a text transmedia.Thus, thegenreof the Road map coversan organization of the narrative sof the subjects, inorder to produce and videos. Thus, there cord speak sof participants such as documentary sourcefor the productionof anews story discusses the aes the tic through the eyes of the home less who inhabit the Roosevelts quare. There fore, there is the need of the Road mapas a candidatelog text subjective it of these subjects to the enrichment offidelity to reality.

Keywords: script, transmedia, cultural journalism.

Narrativas Contemporâneas

O desenvolvimento deste projeto compreende uma abordagem metodológica que consiste em produzir vídeos nas entrevistas de moradores de rua para a produção de uma matéria transmídiatica que consiste em promover uma matéria jornalística cultural a qual intenta discutir sobre a estética priorizando os olhos dos moradores de rua da Praça Rooselvelt como foco para o levantamento da discussão.

Deste modo, as perguntas das entrevistas priorizaram um debate a cerca do que era a feiura e o que era a beleza, vislumbrando captar ao trabalho uma identidade mais humanista a qual os seus protagonistas aparecem em sua reverberação subjetiva. As vozes que habitam as ruas da cidade de São Paulo são filmadas para compor a proposta de trabalho não como mero apêndice, mas como norteadora na produção de conteúdo transmídiatico. A partir deste ponto, entendemos que cada palavra, a sentença oracional compõe uma tessitura importante para a composição da matéria jornalística.

Na intenção de costurar está tessitura em outro gênero textual, entendemos que a transcrição das falas nos molde do roteiro cinematográfico cria maior fidelidade a reportagem, porque cada fala do sujeito é pautada como importante, bem como vislumbrada como peça fundamental para o andamento da história, pois a matéria trata de narrativas; fluidez de pensamentos a cerca do belo e do feio. Neste sentido, o roteiro de cinema compreende um gênero textual capaz de conter o drama psicológico, as vivências descritas de maneira a compor uma multiplicidade de olhares sobre o mesmo assunto.

A multiplicidade de olhares dentro do gênero textual da reportagem jornalística atesta sua importância à medida que a voz do indivíduo, as narrações mais subjetivas são retratos importantes da realidade da existência humana. A realidade que se interessa contar passa pela transcrição do outro no texto jornalístico, não como indivíduo indigente, mas como fala pensante do cotidiano, capaz de prover discussões ricas sobre assuntos como estética, por exemplo.

Com uma câmera na mão, ao sabor do acaso, começamos as entrevistas com os moradores de rua. Adentramos na coleta de opiniões, os fatos de suas vidas registradas pela filmadora que não denotava somente uma realidade dura de pessoas que moram na rua, porque percebia, e, tinha a intenção de perceber, as conotações sobre as vivências de seres humanos em seu contato com a beleza e com a feiura. Diante deste fato, como retratar de maneira mais fidedigna as conotações das pessoas. Mediante esta indagação, chegamos ao gênero do roteiro como formato profícuo de análise para a formação do vídeo arte e o texto jornalístico para a matéria transmídiatica.

O processo de transposição das falas para o roteiro cinematográfico nos permitiu maior profundidade sobre os nossos personagens possibilitando ao traba-

lho, portar em seu conteúdo, a subjetividade dos participantes nas produções transmídiaticas. Ao entender isto, a plataforma digital da revista online da ECA/USP aparece como propulsor deste pensar.

Pensamento composto por uma visão que prioriza na cibercultura uma perspectiva de produção humanista. Acertada pelo desejo de produtores de conteúdo para este tipo de plataforma em fazer deste espaço virtual um lugar para reflexão e inclusão comunicacional. Atestamos está importância à medida que a realidade contemporânea configura-se pela interação aos suportes de uso da internet como meio de comunicação integrante de nossas vidas.

A composição de uma criação para a plataforma digital faz-se com hipertextos que é composto por um imenso texto coletivo acessado por meio de links que endereça o leitor a diversidade de formatos presentes no hipertexto. Vê-se nesta configuração de acesso à página de leitura uma fantástica elaboração de fragmentação de gêneros textuais em um texto geral. A linguagem linear torna-se algo inóspito para a nova realidade do texto. Esta fragmentação abre possibilidades para o entrelaçamento de diversos gêneros textuais compreendidos em um só, o roteiro cinematográfico entra como um gênero maior que pode auxiliar na produção das novas tendências textuais do mundo contemporâneo, tal como Silva afirma:

> O hipertexto é uma fonte bastante promissora para o audiovisual. Usando como exemplo os roteiros, notamos que vários caminhos para uma narrativa podem ser abertos quando se trabalha com diversas janelas, multilayers, novas possibilidades de se contar, como desenvolveremos ao longo do presente. Os jovens estão bastante familiarizados com estas multinarrativas, típicas dos games e

> da internet, pois trabalham no dia a dia com múltiplas janelas concomitantemente, telas abertas de celulares, tablets, computadores e livros. (SILVA, pg.106, 2012)

Ao constatar a importância do roteiro nestas novas plataformas como gênero capaz de nortear as produções vinculadas à realidade virtual, o roteiro dá conta das multinarrativas que se pode encontrar em um hipertexto. Logo, o crescimento do ciberespaço junto a propostas de criações artísticas e jornalísticas abrange um aparato técnico o qual exige material que possibilite versejar com as novas mídias tecnológicas.

O roteiro cinematográfico adequa-se as várias linguagens do mundo virtual, porque contém flexibilidade para a diversidade de dispositivos que estão interligados. Esta flexibilidade é entendida como fonte de organização de conteúdo transmídiatico cujos formatos diferentes são unidos pela unidade temática do assunto em questão. Desta maneira, a investigação sobre a beleza e a feiura destinada à produção de matéria jornalística e vídeo arte compreendem o gênero do roteiro audiovisual técnicas para prover uma organização que atenta para as multinarrativas existentes nas ruas das cidades.

Para além de uma questão técnica, entendemos que o roteiro audiovisual como direcionador dos conteúdos de comunicação adentra na possibilidade em demonstrar a realidade a partir de dilemas humanos vinculados à subjetividade do ser humano. Na intenção de promulgar pelas novas plataformas midiáticas, falas, a opinião dos invisíveis, produzidos por nossa sociedade, encontrou, então, no roteiro gênero organizador e capaz de manter fidedignamente a subjetividade, a intelectualidade dos moradores de rua, trazendo a tona os estrangeiros que nossa sociedade produz, fazendo suas falas e opiniões ocupar novos espaços em nossa sociedade.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Referência

BAUMAN, Zygmunt. O Mal-Estar da Pós-Modernidade. Rio de Janeiro. Editora: Jorge Zahar, 1997.

BRUM, Eliane. O Olho da Rua. São Paulo. Editora: Globo, 2009.

GOSCIOLA, Vicente. Roteiro Para As Novas Mídias- Do Game À Tv Interativa. São Paulo. Editora: SENAC, 2009.

SILVA, Luciana Rodrigues. O Cinema Digital e Seus Impactos Na Formação em Cinema e Audiovisual. São Paulo. ECA/USP, 2012.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

ROTEIRO PARA GAME: O CASO DO GAME ACADÊMICO ILHA CABU

Arlete dos Santos Petry

Escola de Comunicações e Artes - ECA - Universidade de São Paulo - USP - Doutora em Comunicação e Semiótica-PUCSP. Mestre em Educação-UNISINOS. Especialização em Psicopedagogia-FEEVALE. Graduação em Psicologia. Pós-doutorado em andamento na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - USP com apoio da FAPESP.

Resumo:

Este artigo aborda reflexões e descreve ações realizadas para a produção de um game. Como o game visou a transposição da linguagem verbal escrita de certos conceitos teóricos em game, esse se insere na tipologia que denominamos jogos acadêmicos. Nosso foco neste texto será apontar para uma metodologia de trabalho que objetivou a construção de passos de roteirização a seguir quando do planejamento e da produção de games. Essa proposta de trabalho foi organizada a partir de uma metodologia aberta, ou seja, o planejamento de cada passo do processo se dava mediante a avaliação dos resultados do passo precedente. Para a reflexão a respeito do andamento do processo de trabalho e de sua organização, contamos com alguns recursos que se mostraram eficazes.

Palavras-Chave: Roteiro. Game acadêmico. Método. Produção de conhecimento.

Game design document. Videojogos.

Abstract:
This article discusses considerations and describes actions taken to produce a game. As the game aimed the transposition of the verbal language writing of certain theoretical concepts in game, it occurs in the typology that we call academic games. Our focus in this paper will be point to a working methodology that aimed to construct routing steps to follow the planning and production of games. This propose of work was organized from an open methodology; in other words, the planning of each step of the process occurred by evaluating the results of the preceding step. For reflection about the progress of the work and its organization, we have some resources that have proven effective.

Keywords: Screenplay. Academic Game. Method. Knowledge production. Game design document. Videogames.

1. Introdução

Os games[1] se constituem em uma das novas fronteiras na qual se dá o enfrentamento do espírito humano. Essa é a ideia básica que já havia sido apresentada na década passada, tanto por Sherry Turkle como por Janet H. Murray, duas pesquisadoras dos fenômenos da tecnologia, em estudos que indicavam que os games seriam o próximo horizonte da revolução digital. Envolvendo uma multiplicidade de aspectos e áreas, os games se apresentam como um objeto dinâ-

1 Utilizamos a palavra inglesa game, por ser a expressão usual entre os jogadores brasileiros para indicar os jogos possibilitados pelas tecnologias eletrônicas e digitais, independente da mídia que os suporta.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

mico, de natureza interdisciplinar, transitando pelas mais diversas áreas do conhecimento, desde a tecnologia[2], atravessando a arte, a matemática, a filosofia, a psicologia e chegando à comunicação[3]. Envolvidos com essas e outras questões de fundo, um grupo de pesquisadores da PUCSP iniciou, em 2009, um projeto que buscou realizar o diálogo entre os saberes da academia, as estruturas narrativas e o universo da produção de games. Os resultados colhidos pelo trabalho dessa equipe, organizaram-se em uma estrutura triádica: uma tese de doutorado realizada no Programa de Comunicação e Semiótica da PUCSP que serviu como o núcleo central e motivador das investigações, três dissertações de mestrado no Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital e, em terceiro lugar, um game acadêmico, desenvolvido colaborativamente pela equipe. Dedicaremo-nos aqui a enfocar esse terceiro elemento de pesquisa, o game acadêmico, que recebeu o nome de Ilha Cabu, bem como alguns de seus desdobramentos que adiante descreveremos.

Se por um lado o game Ilha Cabu se apresenta como o resultado pragmático de uma série de reflexões teóricas acerca do conceito de jogo, a sua produção consistia na primeira grande experiência da maior parte da equipe na construção de um game. Ainda que parte do grupo já tivesse alguma experiência consolidada na área, desde os experimentos com modelagem tridimensional na produção de ambientes digitais interativos, passando por desenvolvimentos

---

2 É interessante atentar para a avaliação de McLuhan no texto Visão, som e fúria, de suas antigas posições frente às novas tecnologias. Escreve: "quando escrevi The mechanical bride há alguns anos, não tive a noção de que estava tentando uma defesa da cultura do livro contra os novos meios. Agora posso verificar que procurava fazer incidir nos novos meios da visão e do som a consciência crítica favorecida pela formação literária. Minha estratégia estava errada, porque a minha obsessão pelos valores literários cegava-me quanto a muito do que estava acontecendo de bom e ruim. O que temos de defender hoje não são os valores desenvolvidos em qualquer cultura especial ou por qualquer modo de comunicação" (McLuhan 2000: 162).

3 Esse é, por exemplo, o ponto de vista de Jenkins (2008), quando mostra a inter-relação entre as várias mídias e como os games podem dialogar com a televisão, com o cinema e a literatura, ampliando e aprofundando cada vez mais os horizontes da narrativa.

capa

sumário

ficha

< anterior

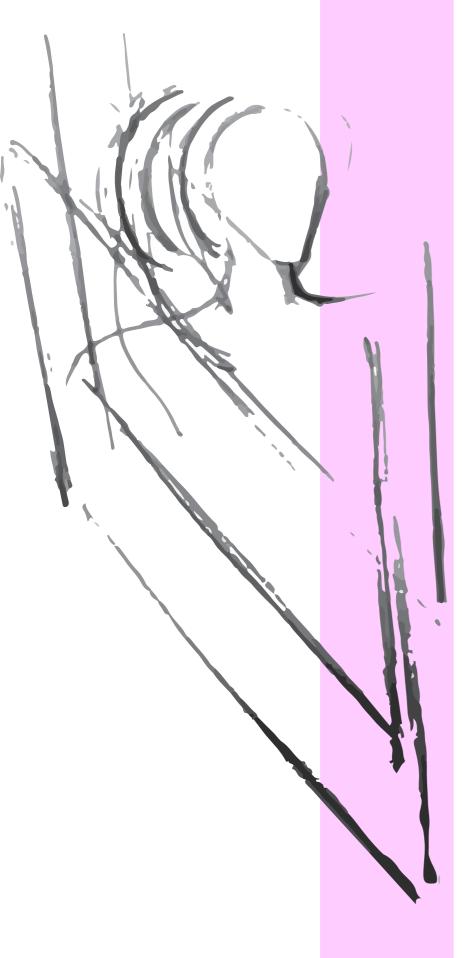
próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

mais robustos na área da hipermídia, era a primeira vez que a equipe enfrentava em conjunto a tarefa de realizar uma produção maior com a moderna tecnologia das engines de games profissionais. Disso resultou uma atitude metodológica que norteou todo o caminho a ser seguido: foi necessário, a cada passo, encontrar a maneira mais adequada de realizarmos a tarefa, pois, além do desenvolvimento do trabalho em si, o grupo tinha como objetivo um questionamento a respeito do método adequado e na justa medida a ser utilizado para tal empreendimento.

O método de trabalho para a concepção e produção do roteiro para o game acadêmico que aqui exporemos teve uma forte influência da filosofia hermenêutica, a qual defende uma metodologia aberta de trabalho. Nesse sentido, a equipe de desenvolvimento procurou conduzir as tarefas sempre deixando aberto o campo de ação para a aprendizagem com o próprio objeto de pesquisa/produção, isto nos seus aspectos metodológicos essenciais. De outra forma diríamos que, no caso dessa pesquisa, o método só poderia ser construído na perspectiva de uma organização para a ação de produção do game.

Assim, a partir da experiência prévia de análise de hipermídias acadêmico--conceituais e de exercícios de transposição de textos em imagens, buscamos, ao produzir o jogo, refletir a respeito de seu próprio processo de produção. Outro argumento para a empreitada foi tomado de Kant (1724-1804), recolhido no livro Sobre a pedagogia. Trata-se da ideia de que "a melhor maneira de cultivar as potências da índole consiste no fazer por si mesmo o que se quer fazer [...]. O melhor modo de compreender é fazendo" (Kant 2006: 70).

Quanto a análise do trabalho de produção do game esta realizou-se já durante o seu fazer (pesquisa-ação) e, para tal, utilizamos um Caderno de Registro, criação de um Grupo de Discussão (googlegroups) e um Site com Blog e Wiki

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

para registro de decisões e ações da equipe.

2. O conceito de Game Acadêmico

Inicialmente, entendemos o Jogo e o jogar como algo que vai além da condição de um ente e, como tal, para além da presentificação em um dado objeto4. O Jogo, para nós, é compreendido filosoficamente como a força geradora e impulsionadora da própria vida. Como tal, tem suas condições de existência, tem uma natureza que lhe é peculiar e uma estrutura que se põe a funcionar. Portanto, o Jogo Ilha Cabu, além de um game, apresenta-se como a realização de um processo que nos permitiu refletir a respeito de questões que estávamos investigando. Como os conteúdos da pesquisa tratavam de jogo, autoria, produção de conhecimento, puzzles, etc., era nossa intenção agregar à experiência com os conceitos da respectiva pesquisa, características como diversão, imersão, desafios a resolver e uma narrativa interessante, pois essa forma de comunicar, típica dos games, seria convergente com o conteúdo a ser comunicado. Nesse sentido é que indicamos que o game poderia ser pensado como a forma mais elaborada e mais intensa do jogo se fazer presente na linguagem hipermídia.

Portanto, o game acadêmico Ilha Cabu é um objeto que foi produzido com o intuito de que ele permita mostrar o núcleo central de uma pesquisa e quais são as posições que foram alcançadas pela investigação. Logo, institucionalmente, não se insere imediata e prontamente no mundo do entretenimento,

4 Aqui estamos na sequência de um pensamento histórico sobre o jogo que remonta a Heráclito e chega ao século XX com Huizinga, Heidegger, Fink e Gadamer. Esse ponto de vista analítico foi desenvolvido em nossa tese de doutorado, intitulada, O jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento: análise e produção em linguagem hipermídia. A pesquisa desta tese, inclusive durante o seu tempo de desenvolvimento, foi o polo norteador, ao redor do qual gravitou os trabalhos da equipe de desenvolvimento do game Ilha Cabu.

mas tampouco sustenta um muro intransponível entre pesquisa e entretenimento pois, como no caminho de Friedrich Schiller (1759-1805), poderíamos pensar no jogo que se estabelece entre razão e sensibilidade como a única saída para a possibilidade de um homem pleno[5]. Nessa concepção, a partir de nossa leitura de Peirce e da experimentação em equipe, buscou-se traduzir o texto verbal escrito da Tese em texto em linguagem hipermídia (game)[6] - instinto e lógica, sensibilidade e razão podem trabalhar juntas na construção de uma experiência estética[7] que, como tal, falará tanto às nossas percepções dos sentidos quanto à nossa inteligência[8]. Como escreveu Peirce, em CP 7.381, "todos os sistemas das performances racionais tiveram no instinto o seu primeiro gérmen. Não apenas o instinto foi o seu primeiro gérmen, mas cada passo no desenvolvimento de tais sistemas de performance advém do instinto".

A partir desses pressupostos, Ilha Cabu é, ao mesmo tempo, um meio que encontramos para investigar certas questões e uma resultante da pesquisa empreendida. Ao mesmo tempo, um meio e um fim. É, nesse sentido, que também podemos entendê-lo como um metaverso[9], no sentido de um universo dentro de outro,

5 Schiller denominará de Spieltrieb (impulso lúdico) a ação de forças aparentemente contrárias que se colocam frente a frente, sendo que caberia a cada uma delas neutralizar a força da outra e, assim, consequentemente, ambas continuariam agindo.
6 Cumprindo assim, tanto a perspectiva pensada por McLuhan, a qual nos diz que "o desenvolvimento inicial de um novo meio recuperará formas dos meios anteriores", bem como a perspectiva da transposição defendida por Murray para os momentos iniciais de um novo meio e cultura, como no caso dos games e da hipermídia.
7 Referimo-nos nesse ponto ao termo estética que, proveniente do grego aisthesis, refere-se, essencialmente, ao sentimento e à sua integração com a atividade mental que o suporta (Barnouw 1980).
8 Em nossa leitura da Crítica do Juízo de Kant entendemos que os atributos estéticos dos objetos acompanham os atributos lógicos fornecendo espírito (Witz) à obra e definindo-a como uma arte bela. Uma ideia estética é a contrapartida de uma ideia da razão. Enquanto esta última é um conceito indemonstrável para a razão, a ideia estética é uma representação inexponível pois nenhum conceito lhe é adequado, nenhuma linguagem a alcança inteiramente. Pelo fato de "dar muito a pensar", a representação (o objeto) amplia esteticamente o conceito.
9 O conceito foi introduzido em 1992, por Neal Stephenson, no seu romance de ficção científica Snow Crash , no qual os seres humanos, como avatares, interagem entre si e com os agentes de software, em um espaço tridimensional que usa a metáfora do mundo real. Por

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

revelando que a forma escolhida para se alcançar um resultado é, nada mais nada menos, que parte integrante do resultado encontrado. Nessa perspectiva de trabalho, a partir de certo momento da investigação, texto verbal escrito e game em linguagem hipermídia passaram a ser influenciados um pelo outro. Não somente o texto verbal foi transposto para a linguagem hipermídia, mas também as descobertas na produção do game, abriram novas questões na discussão do texto.

O que queríamos com o Ilha Cabu era discutir os dados de uma investigação de doutorado, mas dentro de uma narrativa em primeira pessoa, com ênfase na solução de puzzles[10]. Ou seja, que pudesse interessar a quem estuda as temáticas, mas também minimamente interessante para quem aprecie uma narrativa digital com certo grau de desafios. Essas opções estavam baseadas na relação que o investigador estabelece com sua pesquisa, ou seja: ele é o personagem que se defronta diretamente com os dados e, também, é ele quem precisa resolver os desafios (verdadeiros puzzles) que se colocam à sua frente no percurso da investigação. Por buscarmos estas características é que o modelo dos jogos ditos educativos não satisfaziam as nossas necessidades pois, em geral, possuem um forte apelo didático que os tornam “aborrecidos”, como dizem os jogadores. Nos jogos atuais e mais elaborados, nos diz Assis (2007: 23), a classificação nem sempre é fácil. “Jogos recentes que se destacam no mercado como inovadores na forma ou no conteúdo usam elementos tomados de diversos

---

isso, diz-se tratar-se de um mundo dentro de outro mundo, um tipo de mundo virtual que tenta replicar a realidade através de dispositivos digitais que desloquem os sentidos de uma pessoa para esta realidade virtual. Foi cunhado, por Stephenson, para descrever uma realidade virtual sucessora da Internet. A palavra metaverso é uma junção metafórica do prefixo “meta” (que significa “além”) e “universo”.

10 A palavra puzzle é de origem inglesa e foi dicionarizada pelo Houaiss (2007), como um correlato ao termo da língua portuguesa, quebra-cabeças. Stewart (2008: 8) nos indica que existem inúmeros modos de se transformar a matemática em algo divertido. Esta forma divertida de lidar com a matemática, foi historicamente denominada de puzzle. Na sua base, um puzzle possui uma estrutura lógica, apresentando sempre um problema ou questão na qual o raciocínio e a imaginação são convocados para a sua solução por diferentes métodos.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

gêneros de videogames e o sucesso parece realmente estar na combinação desses elementos".

Debruçados sobre essa reflexão de qual a melhor forma de apresentar questões conceituais, portanto, que visasse a aprendizagem e compreensão de certos conceitos, pensamos que a "solução" seria combinar elementos que caracterizam o Jogo, como alternância de estados, risco, liberdade de ação, tensão, com algum conteúdo a ser aprendido. Mais ou menos isso é o que encontramos em alguns autores que discutem os jogos digitais.

Embora não julgamos já ter atingido no game Ilha Cabu toda a qualidade que sabemos ser importante para ser atraente, esforçamo-nos dentro de todas as limitações que fomos enfrentando, a explorar nossas maiores qualidades ou forças, sem abandonar nossas referências conceituais. Uma delas era manter um adequado e alto grau de imersão, experiência de forte envolvimento com uma questão, como quando pesquisamos ou queremos descobrir algo. Por isso, não planejamos a possibilidade de reset (morrer e voltar, desfazer e voltar como se não tivesse feito). Cada caminho percorrido, cada experiência vivida ou percepção que nos chega, querendo ou não, nos marca indelevelmente, e forma nossa "enciclopédia", nas palavras de Eco (2004), para agir no mundo. Como um jogo de emulações[11], Ilha Cabu é um mundo no qual situações e simulações se manifestam e se dão no acontecer do jogar o jogo. Planejamos também a possibilidade do jogador "salvar" suas ações no game para retomá-lo do ponto que o deixou anteriormente.

No ponto em que nos encontramos em nossa pesquisa, a formulação da ideia de um game acadêmico situa-se pela conjunção entre a jogabilidade, a narrativa

11 Sendo emulação uma conversão de uma realidade em outra, nos games se refere a tentativa de criar um mundo virtual respeitando as condições a ele designadas. Para mais detalhes vide: http://www.topofilosofia.net/textos/B_O_Ciborgue_e_a_hipermidia_01.pdf

e os conceitos que lhe servem de matriz, ao mesmo tempo, inspiradora e reguladora. Dessa forma, definimos game acadêmico como um produto da linguagem hipermídia que, considerando as características presentes no conceito de Jogo, compreenda os conceitos acadêmicos como elementos integrados ao conteúdo lúdico-narrativo.

3. A construção narrativa do Game

Muitas vezes nos perguntamos acerca do momento no qual se começa a criar algo e, qual o elemento que nos coloca em movimento para trabalhar por uma ideia? Parece ser de tão variadas fontes e provenientes "dos mil focos da cultura", como disse Barthes (1988) quando falava a respeito da origem dos textos, que não há como colocar algum limite nessa questão. Aliada a essa noção, temos em Peirce que o surgir de uma nova ideia provém de uma força instintiva que nos indica qual o caminho a seguir, portanto, em alguma medida, uma nova ideia provém de nossa luta pela sobrevivência. Instintos, para esse pensador americano, são "hábitos de nossa afiliação desconhecida", portanto, construídos pela experiência da espécie, mas também pela experiência individual.

Sendo assim, qualquer dado percebido, em qualquer lugar, é material que pode acionar em nós o movimento de produção de algo. Não há limites para a imaginação. Imaginação é, por excelência, liberdade. Basta existir um encontro entre, no mínimo, dois elementos[12], em alguma medida inquietador para um sujeito[13], que está dada a fórmula que acionará uma possível produção. Aproximar

12 Quando nos referimos a "dois elementos", nosso olhar não é dirigido à relação entre dois indivíduos. Não trabalhamos com essa categoria psico-sociológica, preferindo pensar mais ao modo da categoria peirceana de signo, ou seja, algo que possui uma existência material singular, que tem um lugar no mundo (real ou ficcional) e reage em relação a outros existentes (Santaella 1992).

13 Esta é a fórmula da constituição do sujeito na psicanálise de Jacques Lacan. Podemos depreender disso, que constituir-se sujeito é um ato afirmativo frente ao que recebemos do

semelhanças, como fazia o personagem Sherlock Holmes, criado pelo médico e escritor Conan Doyle, é uma das formas possíveis para a criação. Acreditamos, ainda, tendo em mente as pesquisas de Thomas Kuhn, Charles-Sanders Peirce e Jacques Lacan, que certa posição no mundo facilita o acionamento e a manutenção desse movimento. Trata-se de considerar as ideias que nos surgem na forma de uma irrupção na mente ou após alguns minutos de Musement[14] - mesmo que tenham a aparência de absurdas e inconsistentes (inferências inconscientes ou abduções), e trabalhar para verificar se elas fazem sentido.

Alguns, por resistirem a aventurar-se no desconhecido, não consideram as hipóteses que lhes surgem. Outros, por darem pouca atenção às informações de seu entorno, poucas abduções produzem. Há, ainda, aqueles que, embora muitas abduções lhes surjam, por um ou outro motivo, não possuem a força vital necessária para colocá-las à prova. Com esse cenário em vista, nada é produzido.

Apesar disso, atualmente, de acordo com Lev Manovich (2009), "muito mais gente produz cultura e tudo faz parte de uma grande nuvem de informações. As pessoas escolhem pedaços de informação dessa nuvem e fazem suas próprias versões". Segundo esse pesquisador russo, o que tem facilitado muito essa condição atual é a cultura do remix. Isso "que já foi tabu, hoje é o padrão", diz ele.

Contudo, isso que hoje é padrão, em absoluto é algo novo. Foi o que sempre se fez, embora por muito tempo não se admitisse[15], ou tampouco se percebesse.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Outro, constituir-se sujeito é equilibrar-se entre alienação e separação.

14 Musement é uma palavra criada por Peirce, portanto um neologismo. De difícil tradução ao português, geralmente é entendida como devaneio, desde que suprimamos o sentido fantasioso contido nessa palavra.

15 O fato de não admitir-se que, ao criar-se algo, estamos fortemente apoiados em outros que nos antecederam, é o resultado da concepção de autoria na modernidade. Na base da construção dessa concepção, encontram-se: a defesa da originalidade, a libertação das

Em alguma medida, sempre se fez combinações diversas com elementos já agrupados, ou então, a combinação de elementos nunca antes aproximados, mas já existentes de forma dispersa. Essas ações, a nosso ver, são possibilitadas tanto pelo reconhecimento e valorização do já existente quanto pela ousadia de propor uma outra organização para os elementos de um sistema. Além disso, sentidos diferentes se constroem em função de determinadas posições de sujeitos frente ao existente (Petry 2006).

Como poderíamos criar algo do nada se, ao nascermos, já somos imersos em um mundo que já estava aí pulsando e produzindo e que logo passará a fazer parte de nós? Como seria possível pensarmos que somos o que somos, independentemente de nosso mundo? Como muito bem nos revela o conceito de Heidegger de Dasein, há uma impossibilidade lógica em concebermos um Ser sem seu mundo (ser aí)[16]. Ou, como diria Peirce, há uma conaturalidade entre mente e cosmos.

Foi com esses pensamentos que começamos a trabalhar em um roteiro para o game acadêmico. Posteriormente, percebemos que ao iniciar a redação de ideias para o roteiro, já havíamos começado sua escritura, quando nem sequer sabíamos que esse projeto seria realizado.

Ainda não se sabia com qual engine se trabalharia e essa decisão foi fundamental para a "batida do martelo", em relação a outros aspectos do ambiente. Quando optamos pelo engine de games Unity 3D®, dada sua flexibilidade para receber os objetos já produzidos, logo nos agradou um esboço de Ilha. Entretanto, seria necessário modificar sua topografia para abrigar algumas carac-

autoridades inspiradoras e legitimadoras (igreja e nobreza), a assunção da individualidade e do estilo próprio, a organização do capital em torno da propriedade intelectual da obra (Fernandes apud Petry, 2006).

16 Utilizamos aqui a tradução de Dasein, proposta por Ernildo Stein, como Ser-aí, embora este mesmo autor tenha abandonado a tentativa de traduzir esta palavra por nenhuma tradução alcançar a especificidade deste construto do pensamento filosófico.

terísticas particulares[17]. Tendo decidido a respeito de aspectos básicos, a etapa seguinte foi reunir a equipe e definir como e qual seria a participação de cada um. Foi redigida a proposta básica do roteiro, enviada àqueles que pela tarefa se interessaram e passamos a nos encontrar.

A proposta básica para o roteiro[18] foi organizada rapidamente e, após a primeira reunião do grupo de roteiro, foram acrescentadas informações quanto ao tipo de narrativa pretendida para o game (câmera em 1ª pessoa, narrativa não-linear). Foi a partir deste contexto que propomos um tipo de organização que mostrou-se muito útil no trabalho inicial de construção do roteiro, cujos aspectos descrevemos a seguir.

> 3.1. Mote inicial: Todo jogo começa com uma ideia, portanto, o primeiro passo será a descrição que situa em que tipo de ambiente ocorre a narrativa do game, descreve minimamente a personagem principal e algumas de suas características. Podem ser acrescentadas algumas falas/pensamentos possíveis para a personagem. Também contextualiza as ações com as quais o navegador irá se defrontar, fornecendo um objetivo para a sequência de fatos, o que ajudará a definir o gênero do jogo. Aqui, pode-se já indicar de que forma e qual(is) o(s) desfecho(s) para a narrativa. Ou seja, trata-se de, brevemente, definirmos qual a proposta conceitual do jogo.
>
> 3.2. Tipo de roteiro: Caracterização do roteiro, por exemplo: se o roteiro seguirá as características da Tragédia (forma dramática),

---

17 Nessa época, realizamos uma viagem a Cuba para participar de um Encontro Internacional de Psicologia, no qual apresentamos um trabalho parcial da pesquisa em andamento. A experiência foi importante para que desse significado à escolha do ambiente navegável ser uma Ilha e, ainda, para a proposta de seu nome ser Cabu, uma permutação das letras do nome da Ilha comunista.

18 Acessando: http://www.ilhacabu.net/pages/Docs/01_Anota_Hipermidia_Tese.pdf, pode-se ler a proposta inicial do roteiro.

da Epopeia (forma épica) grega19, ou mista20, definição se a narrativa será linear ou não, se a história se dará em 1ª ou 3ª pessoa, responder quem vê, quem narra e quem fala na narrativa, qual o nível de bifurcação do roteiro (possibilidades de escolhas)21, forma de revelação do que deve ser descoberto, etc. Segundo Gosciola (2007), conhecer o processo de roteirização do cinema, os sete elementos primários do drama, citados, entre outros, por Robert A. Berman (teórico e roteirista norte-americano), é uma necessidade para realizar-se um game. Esses elementos, adaptados por nós aos games, são: um conflito base; conflitos que constroem a narrativa; cenas que promovem diferentes situações espaço-temporais; comunicar/disponibilizar fatos básicos das personagens, especialmente do protagonista; diálogos; ações emocionais no desenrolar dos conflitos e suas superações; ações físicas através das quais os conflitos e suas superações se dão nos deslocamentos espaço-temporais.

3.3. Ambientes: Se estamos criando um mundo, este pede pela construção de espaços. Será preciso trabalhar pela definição e caracte-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

---

19 Para conhecer esta caracterização, aplicada aos games, vide GOSCIOLA, Vicente. A Linguagem Audiovisual do Hipertexto. In: FERRARI, Pollyana. Hipertexto Hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Contexto, 2007.

20 Lembramos que estas escolhas tem como base a Poética de Aristóteles (1973), para o qual tanto as formas classificadas como mistas, trágicas ou épicas precisam responder qual o meio, o objeto e o modo encontrado para imitar. Se apostarmos que os games podem ser um meio de expressão de um artista, esses seriam o meio de imitação. O objeto a ser imitado são as ações realizadas por agentes. No caso da tragédia, os atos dos heróis por estes realizados são o objeto e o modo como as ações são realizadas é dramática. O mesmo objeto, por exemplo, o herói, pode ser conhecido pelo modo narrativo típico da Epopeia. Nossa opção foi pela mista: o modo narrativo no cinematic inicial que contextualiza o enredo e as ações realizadas pelo jogador como agente das ações.

21 Brenda Laurel apud Gosciola (2007), chama a disponibilização de escolhas de alcance, uma das variáveis do conceito de interatividade contínua. As demais variáveis são frequência (com qual frequência há interação) e significância (o quanto as escolhas afetam os conteúdos).

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

rização dos ambientes a serem navegados ou em que ocorre a narrativa. A estética escolhida para os ambientes comunicará ao jogador tanto o conceito de mundo como a sensação por ele provocada. No caso do game aqui discutido, o que fizemos além da descrição de cada lugar foi planejar como se dariam as passagens de um a outro ambiente no universo dos vários ambientes que compõem a ilha.

3.4. Elementos em cada um dos ambientes: Organização da lista das personagens e dos objetos com suas características peculiares. As ações e características físicas e psicológicas, bem como o clima emocional das personagens devem aqui ser acrescentados, passo que seguimos no documento de design de nosso game. Novamente, especialmente por se tratar de um game acadêmico, uma descrição e explicação dos conceitos a serem discutidos em cada ambiente se mostrou importante, particularmente no momento da criação dos desenhos e dos caracteres, das animações das personagens, da construção da engine de IA (inteligência artificial) e do design sonoro.

3.5. Acontecimentos e fatos para o enredo: Trata-se da sequência dos eventos que se desdobram no jogo. Pode ser realizado em forma de uma grande lista de ações a ocorrerem em determinados locais e momentos da narrativa e, no caso de game acadêmico, o motivo para as escolhermos (conceito a ser trabalhado) é adequado que seja explicitado.

3.6. Frases e vocalizações para o roteiro: Fazer uma recolha de frases pertinentes à proposta do game mostrou-se fundamental para ir dando corpo ao roteiro. Isto por três motivos: 1) não tínhamos

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

uma vasta experiência no campo da criação de roteiros; 2) o roteiro em linguagem hipermídia, a nosso ver, não necessitava seguir o tipo de narrativa exigido no texto apenas verbal, escrito ou não e, ainda; 3) o game tinha como referência uma pesquisa acadêmica, ao mesmo tempo em que era parte integrante desta, ou seja, nele discutiam-se conceitos e defendia-se uma tese. Portanto, essas frases foram sendo colocadas na "boca" (fala) de personagens do game, representadas em ações ou mesmo materializadas em objetos.

3.7. Ideias-guia: Esta informação não é fundamental para a organização do roteiro, mas pode ser útil, quando queremos deixar registrada alguma ideia ou pensamento do qual não queremos nos afastar como proposta de roteiro. Ela converge com o Mote inicial enquanto proposta de organização de trabalho e deverá funcionar como um item a nos lembrar do foco temático de nosso jogo.

3.8. Referências: lista de endereços Web com referências a objetos ou informações importantes para a produção do game.

3.9. Enredo: O passo seguinte é a escrita do enredo ou história a ser contada/experienciada no jogo. Retomamos Aristóteles para quem a tragédia seria composta por seis partes que a designam: mito, caráter (qualidade dos personagens), elocução, pensamento, espetáculo e melopeia (melodia das falas). Mas o elemento que Aristóteles diz ser o mais importante da tragédia é a trama, que pode ser definida como o conjunto de nós que são provocados pelas ações praticadas pelos agentes. Assim, os agentes assumem caracteres para efetuar ações, sendo as ações e o mito, para o filósofo, o mais importante da tragédia, constituindo dessa forma, também a

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

sua finalidade.

Esse modelo se mostrou vantajoso para ser utilizado, com as devidas alterações ao tipo específico de projeto, por pessoas que não tem na escrita literária um ofício. Como não contamos com nenhum escritor profissional, construímos o roteiro tendo como referência as ideias centrais que a temática em investigação já havia conquistado, levando-as para cenários, personagens e objetos que nos ajudariam a dizer da pesquisa através de uma narrativa.

Identificamos em Hight e Novak (2008), uma proposta de documentação de Design de Games, escrita por Chris Taylor, na qual encontramos muitas das informações que dispomos em nossa organização inicial do game document design (GDD). Outras informações, que não apontamos no roteiro, foram disponibilizadas na Wiki do Projeto, prática usual entre muitos designers de games, já que facilita a visibilidade dos dados do game para acesso da equipe.

Ainda a respeito da narrativa, diferentemente do relato oral de uma história, do qual espera-se uma explicação para os acontecimentos, em um game o que se quer é viver uma história, de alguma forma ser o responsável pelos fatos (Schuytema 2008). Como na vida, os ambientes, objetos e demais signos que encontramos em um game, comunicam pensamentos. No caso particular do Ilha Cabu, eles comunicam o tema e as questões discutidas na pesquisa.

Em nosso esboço inicial de roteiro, o que buscamos foi caracterizar cada um dos ambientes da Ilha, as ilhotas, de forma a representar cada um dos conceitos principais da investigação. Desde o início pensamos, e mantivemos esta ideia: os nomes das ilhotas (conceitos principais da pesquisa e da Tese associada) somente serviriam para a organização do trabalho, não se constituiriam em uma informação dada ao jogador. Se assim o fizéssemos, o game assumiria características de material didático, o que pretendíamos evitar.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Foi assim que passamos a trabalhar no aprofundamento conceitual do roteiro, por meio de dois tipos de documentação: as representações gráficas e as parametrizações dos eventos.

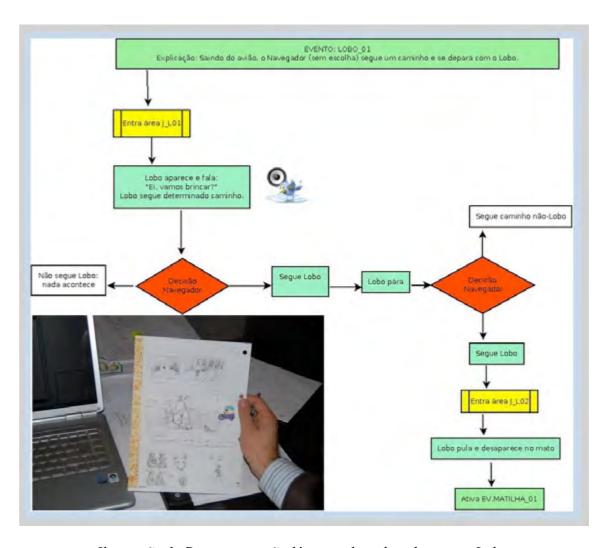



Ilustração 1: Parametrização lógica e desenhos do evento Lobos

Figura 1: Parametrização lógica e desenhos do evento Lobos

No trabalho de roteirização estávamos acompanhados por uma imagem ampliada do mapa da Ilha Cabu, que nos ajudava a planejar o espaço no qual cada elemento ou evento aconteceria. Essa foi a forma que nos pareceu mais natural para que o roteiro pudesse crescer cada vez mais. Não mais texto verbal escrito, mas texto na forma de Parametrizações e Desenhos.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Se entendermos narração como uma "sequência de eventos que exibe o que acontece" (Assis 2007: 39), essa opção pode ter sido acertada em se tratando da produção de um game. Para marcar a localização no mapa de cada evento, objeto ou personagem, pensamos em utilizar miniaturas de objetos22. Na falta destes, usamos como marcação, nosso velho conhecido das leituras: o adesivo Post-it.

Figura 2: Mapa da Ilha Cabu com seus marcadores

Esse trabalho de localização das personagens, objetos e eventos na imagem 2D da Ilha, serviu de indicativo para os programadores situarem os eventos planejados, como vemos na ilustração 3.

---

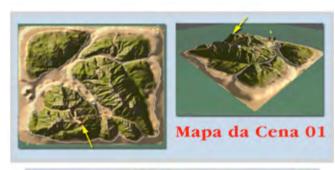
22 Muitas empresas de games, quando da fase de construção do planejamento do jogo, utilizam-se de protótipos físicos para ajudar a compreender os eventos e ações e, assim, melhor dimensioná-los. Vide: FULLERTON, Tracy. *Game Design Workshop*. 2 ed. Massachussets: Morgan Kaufmann, 2008.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

[Figura 3: Mapa 3D da Ilha Cabu]

Apostamos em tentar organizar o roteiro o máximo possível para nos ajudar na sequência dos trabalhos. Mesmo assim, ainda ficaram alguns detalhes em aberto, questões que não conseguimos decidir naquele momento e que acreditávamos que somente se resolveriam à medida em que a programação e a animação começassem a dar "vida" à narrativa. Em nossa prática docente em curso de Jogos Digitais, orientamos nossos alunos a construir protótipos físicos e digitais, como passo que antecede a produção propriamente dita do jogo, como mais uma alternativa para evitar retrabalho de produção. Entretanto, como escreve Gosciola (2007: 119), "o roteiro é um organismo vivo suscetível a interferências e interferente em todas as outras atividades que compõem a criação e a execução da produção, tanto de um game quanto de um filme". Portanto, à medida que avançávamos no trabalho de produção propriamente dito, íamos encontrando as soluções que faltavam, adaptando o planejado frente ao que seria possível, ou seja, criando novas ideias, insistindo na permanência de certas decisões anteriores e abrindo mão de outras tantas.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Essa experiência reafirmou a fundamental importância do planejamento prévio e como conduzi-lo no processo de produção.

4. Os puzzles como pontes para a construção de conhecimento

Assim como toda pesquisa científica inicia-se por um problema a ser resolvido, uma questão a ser investigada - uma espécie de puzzle científico -, nosso desejo no game Ilha Cabu foi proporcionar ao navegador momentos de desafios e oportunidades para construções cognitivas, sejam estas referentes a narrativa em Cabu bem como ao resgate de conceitos supostamente já conhecidos.

Ilustração 1: Trajeto para a realização do puzzle

Figura 4: Trajeto para a realização do puzzle

Portanto, esses desafios - puzzles - foram propostos a partir de conceitos metodológicos lógicos, matemáticos e narrativos, sendo apresentados e refletidos pela equipe de roteiro no decorrer das reuniões, mas também por meio de um mail-list do grupo.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Ilustração 1: Cena do início do puzzle

Figura 5: Cena do início do puzzle

De forma geral na Ilha Cabu existem sete puzzles, sendo quatro de raciocínio lógico-matemático, dois com características da lógica e um de memória auditiva. Há ainda outros de complexidade menor, como o dar corda em uma Caixa de Música, descobrir um Mapa da Ilha em meio a livros etc. Tínhamos como fio norteador que a consequência de resolver um puzzle deveria vir na forma de um maior esclarecimento a respeito da Ilha, ou seja, de um crescente desenvolvimento na produção e construção do conhecimento narrativo e também resgatando e provocando o navegador a prosseguir na pesquisa, na exploração dos espaços navegáveis da mesma. Em virtude disso, alguns puzzles oferecem como recompensa a passagem para outra ilhota, em outro caso, o jogador ainda recebe um barco que possibilita-o trafegar pelo rio entre as ilhotas. Em outro, a recompensa encontra-se em ouvir uma música que concomitantemente abre uma passagem que conduz a um portal. Os puzzles estão detalhados na Wiki do

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Projeto que foi disponibilizada à comunidade[23].

Para construirmos um puzzle, nesse ponto, fez-se necessário compreendermos o que é um puzzle. Stan Isaacs (apud Scott in Fullerton 2008), de forma muito simples diz que um puzzle tem duas características: 1) é algo divertido e, 2) possui uma resposta correta.

Ilustração 1: Cena de chegada à Vila Medieval

Figura 6: Cena de chegada à Vila Medieval

De forma mais elaborada, Tonéis (2010, p.114), dirá que "um puzzle se constitui em uma estrutura lógica organizada e aberta que encaminha um processo reflexivo que culmina na compreensão de um dado problema que se constitui no próprio puzzle". Continua dizendo que o caminho da investigação e vivência de um puzzle tem seu apogeu em uma ampliação da experiência estética associada a ele, bem como em uma ampliação da potência de formular e resolver problemas. Assim um puzzle oferece, segundo Tonéis, uma abertura de mundo, na qual o

23 A URL da Wiki do Projeto é: http://www.ilhacabu.net/wiki

processo de construção e re-construção de heurísticas, bem como o desenvolvimento do pensamento criativo encontram-se intrinsecamente desenvolvidos. Portanto, é no caminho da própria produção de conhecimento e em favor de seu constante crescimento e reflexão que os puzzles presentes na Ilha Cabu procuram oferecer momentos desafiadores e instigantes aos exploradores, àqueles que se aventuram no caminho da descoberta.

5. Um método de trabalho

Como um todo, nossa equipe estava envolvida na experimentação de uma atividade nunca antes vivenciada. Portanto, tínhamos uma certa consciência de que registrar o maior número possível de dados seria importante para a reflexão acerca do trabalho que se iniciava. O game, como já dissemos, fazia parte e seria a resultante de um projeto maior chamado Projeto Ilha Cabu, que abarcaria de forma inclusiva os desenvolvimentos e reflexões a respeito do game e de seu processo de desenvolvimento. Nesse sentido as ações do Projeto incluíam reuniões com a equipe dos participantes e a implantação de um espaço virtual no qual todos foram incentivados a armazenar as etapas de suas criações, na forma de um Site, Blog e Wiki. Na Wiki colocaríamos o documento de design da Ilha, no Blog as notícias mais relevantes do processo em andamento e o Site teria a função de tornar público o Projeto. Além desses, é claro, o Game propriamente dito, faria parte do Projeto e foi projetado para ser realizado o seu download e mesmo a sua execução on-line.

Além da Wiki, como local de registro das etapas realizadas, mesmo antes da primeira reunião do Projeto, utilizamos um Caderno de Anotações, no qual foram feitos registros de reflexões e decisões relativas à Ilha Cabu. Essa prática acompanhou todo o processo, do planejamento à sua produção e, mostrou-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

-se eficaz para que não perdêssemos da memória boas ideias e reflexões. Essa experiência repetimos na disciplina de Inovação e Criatividade do curso de Jogos Digitais das Faculdades Metropolitanas Unidas - FMU em São Paulo, como prática que acompanha o planejamento de um game. Os resultados que aparecem nos sugerem que essa prática potencializa o processo de criação, pois leva o que era um pensamento ao plano da materialidade de uma página preenchida.

No que diz respeito à forma adotada para o trabalho das equipes, embora cada uma delas se ocupasse com aspectos referentes ao seu maior interesse e conhecimento, à medida do envolvimento no projeto, todos eram incentivados a comentar, contribuir e mesmo realizar algo de uma especificidade que não a sua. Sendo essa uma realidade quase impossível de ocorrer em grandes produtoras de games comerciais, teve um efeito motivacional importante sobre a equipe, inclusive na descoberta de novas habilidades em vários participantes.

5.1 Documento de Design

Desde o início, entendemos que a parametrização seria importante não somente para os desenhistas, modeladores 3D e os programadores realizarem o seu trabalho, mas também como forma de organização da documentação do processo e evolução do design do game. No caso particular da programação, não sendo a equipe de roteiro a mesma que a da programação, parametrizar foi a forma que encontramos de comunicar a esta última, como os eventos ocorreriam no game. Os eventos da narrativa foram parametrizados para que a equipe de level design e programação pudesse ter o maior amparo possível.

Além disso, fazendo a parametrização dos eventos/cenas estávamos gerando uma documentação e, assim, registrando o processo dessa produção. Desta forma, começamos a produzir um conhecimento a respeito de um método possível para a

produção de games[24].

5.2 Método de Programação

O trabalho de programação foi construído a partir de reuniões da equipe de dois programadores, sendo somente um formado na área. Essa começou a reunir-se desde o início, concomitantemente à equipe de roteiro: foram ciclos semanais para definir o escopo da programação e o que precisaria ser implementado. As ideias eram especificadas, pensadas, implementadas via trabalho no código, testadas em ambiente teste e apresentadas. A partir disso, novas definições eram especificadas. Esse ciclo de trabalho é denominado em computação de "modelo em espiral", compreendendo: especificação, codificação, testes e entrega.

A engine utilizada foi a Unity, como já mencionamos, e a programação foi realizada em Javascript e C#. Foi implementado um sistema de Inteligência Artificial (IA) para o sistema de locomoção e comportamento das personagens. Planejado um caminho de percurso a ser executado por uma personagem, foram estabelecidos pontos (chamados de way points) nos quais possíveis modificações de comportamentos poderiam ocorrer dependendo das circunstâncias, como por exemplo, presença do navegador ou comportamentos anteriores já realizados. Muito utilizada nos games, este tipo de IA foi também relacionada com a ideia de máquina de estado, funcionando para ativar ou desativar situações nas quais uma personagem ou jogador deve passar em determinados momentos do jogo, bem como organizar os comportamentos das personagens dentro de hierarquias.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

---

24 Para visualização e leitura das parametrizações descritivas e dos fluxogramas, acesse: www.ilhacabu.net/wiki

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

5.3 Desenvolvimento de cenários em imagem e som, design de personagens

Ilustração 1: Alguns personagens da Ilha Cabu

Figura 7: Alguns personagens da Ilha Cabu

Todo conceito possui uma estrutura tridimensional. Partindo desta reflexão heideggeriana, nosso grupo de pesquisa desenvolveu a ideia de que todo modelar tridimensional pode ser uma forma de um pensar, o que se revelaria, inclusive, na produção digital dos games. Essa ideia é designada como topofilosofia (Petry 2003) e relaciona a atividade de modelagem tridimensional para os games e o pensar espacial na filosofia.

Essa profundidade percebida nas personagens, objetos e ambientes 3D, foi o que nos fez decidir por trabalharmos tridimensionalmente os ambientes e personagens. A percepção em 3D facilita o envolver-se com o mundo digital que aparece diante de nós, por exemplo, em um game.

Foi a partir dessas ideias metodologicamente norteadoras que o trabalho de modelagem dos ambientes, objetos e personagens da Ilha Cabu foi iniciada a partir de uma lista que derivou do roteiro do Game e de seu Mapa. A lista das tarefas de modelagem de estruturas arquitetônicas e objetos foi distribuída

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

aos membros da equipe formada ao todo por 9 pessoas, embora com quantidade muito variável de produção. A metodologia, entendida como a detalhada organização das etapas e processos de consecução do trabalho, tomou por base as etapas de conceituação, esboço-desenho-planejamento e execução em software de modelagem tridimensional. Dentro do processo foram utilizados inúmeros softwares, sendo que para a modelagem de ambientes e objetos utilizamos: Cinema 4D, Wing3D e Hexagon. Algumas personagens foram trabalhados por diversos membros da equipe - o que entendemos e definimos como uma autoria compartilhada -, como foi o caso da personagem Antoine. Dentro do processo de modelagem de personagens e animação foram utilizados especialmente os softwares: Quidam 3.1, Poser Pro, DAZ Studio e Cinema 4D.

Já a animação inicial do game Ilha Cabu foi realizada em 2D, como uma proposta de contraste de linguagem imagética e, por um mesmo animador. Foi produzida uma cena inicial e outra final na estética pixel art. Já a construção sonora, desde o inicio ficou a cargo do pesquisador na equipe que possuía formação artística em música. Mesmo assim, outros integrantes colaboraram com sugestões e mesmo indicações de contatos para a produção sonora. Além disso, tivemos a participação de um compositor norte-americano, que nos cedeu algumas de suas músicas para uso no game; fizemos contato com outro músico brasileiro que colaborou na produção do som da animação inicial do game. Além disso, contatamos outros grupos de músicos para que autorizassem a inserção de seus vídeos musicais em uma apresentação organizada na Ilha, para compor a sequência da resolução do Puzzle da Jukebox. Também tivemos a participação de músicas do folclore popular, a partir de um autor de uma matriz de pesquisa antropológica, e o trabalho de criação de letra e canto de um poeta nordestino, que produziu o canto da personagem Trovador, que diz da Ilha na qual habita. As demais intervenções sonoras foram trabalhadas a partir de uma prévia descrição de cada um dos ambientes, personagens e ações principais,

e produzidas a partir da ideia de síntese computacional[25].

Todas essas etapas metodológicas que incluíam em si mesmas facetas teóricas e pragmáticas discutidas pela equipe de pesquisa, produziam uma energia que resultava naquilo que a fenomenologia hermenêutica designa como experiência estética: uma experiência que gerava um objeto conceitual-estético e que tinha por característica a transformação cognitiva dos próprios participantes.

6. Conclusão

O desafio da realização de um game acadêmico é já em si mesmo algo gratificante. Mais ainda quando uma equipe de pesquisa pode efetivamente lançar-se em uma produção compartilhada, como ocorreu com a equipe do Projeto Ilha Cabu. Passar do conceito para a forma plástica e experiencial de um game foi um desafio que reuniu conhecimento, arte e, sem sombra de dúvida, divertimento. O que apresentamos aqui de forma sintética, foi o relato parcial de um ano de trabalho ao redor de conceitos, metodologias em desenvolvimento, técnicas e debates que em muito contribuíram para uma visão mais alargada do conceito de jogo e da sua importância, não somente para a cultura, mas fundamentalmente para os destinos da pesquisa acadêmica no Brasil.

Como nosso leitor pode perceber, acreditamos - pois vivenciamos nessa experiência de produção - que pensar o roteiro de games implica compreender as características da linguagem no qual é realizado, ou seja, compreender o que é a linguagem hipermídia. Feito isso, o roteiro para games se complexifica. Embora tenha suas bases históricas e conceituais na compreensão do roteiro na literatura impressa e nas aprendizagens com o teatro (Laurel 1993), o

25 Documento que guiou esse trabalho situa-se em: http://www.ilhacabu.net/wiki/images/1/16/Conceito_Ilhotas_01.pdf

rádio, a televisão e o cinema (Manovich 2001), a hibridização dessas formas de expressão trazem consequências. Algo foi modificado quando estes meios/ formas de comunicar se encontraram trazendo suas conquistas para o ambiente computacional, questionando, inclusive, o que entendemos por roteiro.

A forma de trabalho adotada para a produção do jogo acadêmico Ilha Cabu mostrou-se adequada dentro do contexto que tínhamos para sua realização. Foi um marco irradiador para grande parte dos membros da equipe que, a partir dele, se engajaram de forma intensa na pesquisa e produção de games. A continuidade do projeto segue na discussão do conceito de game acadêmico, na verificação da possibilidade da fusão entre entretenimento e aprendizagem, na compreensão das qualidades narrativas dos games e sua influência nos jogadores (nosso pós-doutorado), em estudos a respeito dos puzzles (doutorado), entre outros.

O trabalho de produção desse jogo nos mostrou a relevância do preparo da documentação do design de um jogo, nos ensinou na prática quais os elementos essenciais no planejamento e na produção de um jogo, bem como pudemos experimentar uma forma de gestão da equipe de trabalho que trouxe um incremento nos processos de criação e autoria. O nosso desejo é que outras experiências desse tipo possam ser realizadas, nas quais as fronteiras entre as várias disciplinas possam ser abrandadas e a formação de novas competências interdisciplinares possam ser promovidas.

Referências

ARISTÓTELES, “Poética”. 1973,Tradução Eudoro de Souza. In: Os Pensadores, vol. IV. São Paulo: Abril, 443-471.

ASSIS, J. P. 2007, Artes do videogame:conceitos e técnicas. São Paulo: Alameda.

BARTHES, R. 1988, "A morte do autor". In: O Rumor da Língua. São Paulo: Brasiliense.

ECO, U. 2004, "Chifres, Cascos, Canelas: algumas hipóteses acerca de três tipos de abdução". In: ECO, U. e SEBEOK, T.A. O Signo de Três. São Paulo: Perspectiva.

FULLERTON, T. 2008, Game Design Workshop. 2 ed. Massachussets: Morgan Kaufmann.

GOSCIOLA, V. "A linguagem audiovisual do hipertexto". In: FERRARI, P. Hipertexto Hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Contexto, 2008.

HIGHT, J. e NOVAK, J. 2008, Game development essencials: game project management. New York: Thomson Delmar Learning.

KANT, I. 2006, Sobre a Pedagogia. 5 ed. Piracicaba: UNIMEP, 2006.

JENKINS, H. 2008, A cultura da convergência. São Paulo: APLEPH.

MANOVICH, L.2006, El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Buenos Aires. Paidós.

MCLUHAN, M. 2000, "Visão, som e fúria". In: Teoria da Cultura de Massa. 2ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 153-162.

MURRAY, J. 2003, Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP.

PEIRCE, C. S. 1958, Collected Papers of Charles Sanders Peirce. Ed. C. Hartshorne e P. Weiss. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

PETRY, A. S. 2005, O Jogo como condição da autoria: implicações na Educação. Dis-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

sertação (Mestrado em Educação). São Leopoldo: UNISINOS/RS.

______. 2006,"A autoria como um jogo entre o ler e o escrever". In: SANTOS, V. E CANDELORO, R. Trabalhos acadêmicos: uma orientação para a pesquisa e normas técnicas. Porto Alegre: AGE.

PETRY, L. C. Topofilosofia: o pensamento tridimensional na hipermídia. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). São Paulo: PUCSP, 2003.

SCHILLER, F. Cartas sobre a Educação Estética da Humanidade. 2 ed. São Paulo: EPU, 1991

SCHUYTEMA, P. Design de Games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

TONÉIS, C. N. A lógica da descoberta nos jogos digitais. Dissertação (Mestrado em Tecnologia da Inteligência e Design Digital). São Paulo: PUCSP, 2010.

TURKLE. S. La vida en la pantalla: la construcción de la identidad em la era de la internet. Buenos Aires: PAIDÓS, 1997.

Agradecimentos

A autora gostaria de agradecer à FAPESP pelo apoio à pesquisa cujo game foi parte integrante, bem como pelo apoio à pesquisa que lhe dá continuidade. Igualmente, agradece a todos os demais colegas da equipe que participaram da realização do game Ilha Cabu e à Isadora Raquel Petry pelas reflexões sobre a Poética de Aristóteles.

Texto modificado a partir da publicação anterior em: http://www.feevale.br/files/documentos/pdf/46281.pdf

TEORIAS E ANÁLISES — FORMAS E NARRATIVAS

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

AS DECORRENTES ELIPSES DE TEMPO NO ROTEIRO DE CIDADE DE DEUS

Felipe Ferreira Neves / Irislane Mendes Pereira

Mestrando em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP, felipe.neves170@gmail.com.

Mestre em Comunicação e Semiótica, Universidade Presbiteriana Mackenzie, irismper@hotmail.com

Resumo:

Na tentativa de elucidar o desenvolvimento do roteiro do filme Cidade de Deus, dirigido por Fernando Meirelles e Katia Lund, baseado na obra homônima de Paulo Lins, analisaremos seu 12º tratamento, comparando-o, algumas vezes, ao filme. Para enriquecimento das construções teóricas pretendidas, a discussão se realizará a partir da teoria de Gilles Deleuze exposta em sua obra A Imagem-tempo (2007).

Palavras-chave: roteiro; elipse; flashback; Cidade de Deus.

Abstract:

In an attempt to elucidate the development of the screenplay of the film City of God, directed by Fernando Meirelles and Katia Lund, based on the eponymous book by Paulo Lins, this article will analyze its 12th treatment, sometimes comparing it to the film itself. Aiming the enrichment of theoretical cons-

tructs, the discussion will rely on some theories of Gilles Deleuze exposed in his work The Time-Image (2007).

Key words: screenplay; ellipse; flashback; City of God.

A narrativa fílmica Cidade de Deus, adaptação do livro homônimo de Paulo Lins, pode ser considerada uma obra de época por se passar em diferentes décadas, onde se observa o desenvolvimento desta comunidade e dos personagens que com ela evoluem. Representar, aproximadamente, 30 anos e diversos personagens em uma narrativa de 2 horas exige uma estratégia elaborada para explicitar a passagem do tempo e a evolução dos personagens.

Podemos considerar o roteiro do filme labiríntico, permitindo variadas possibilidades de caminhos os quais poderiam ser seguidos. Com histórias de vários personagens que se desenrolam em três diferentes épocas, que vai do final dos anos 60 até início dos anos 80, o roteiro se constitui em tramas, com múltiplos plots (viradas) onde seus personagens vão se desenvolvendo e, às vezes, até tomam a cena como pequenos protagonistas.

Contada de forma não linear, a história apresentada inicia-se pelo final, utilizando o recurso de flashback para nos mostrar como o narrador, Busca-Pé, chega até aquele momento. Fazendo um paralelo com a teoria de Gilles Deleuze, podemos dizer que Cidade de Deus “é uma história que só no passado pode ser contada” (2005, p.67). O espectador, em vários momentos do filme, é situado no tempo a partir do recurso que parte do presente para o passado.

A cena inicial do roteiro nos situa em um tipo de festividade na comunidade de Cidade de Deus, no início dos anos 80. Ela é intercalada com a segunda cena de Busca-Pé subindo o morro, enquanto os bandidos da primeira cena des-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

cem perseguindo uma galinha. Estas cenas se alternam algumas vezes nos passando a ideia de que acontecem simultaneamente em tempo presente, enquanto são apresentadas uma após a outra. Acreditamos que a formatação explicitada no roteiro se organiza de forma exemplar, indicando ao final da segunda cena uma montagem paralela que, descrita em formato de ação, repete apenas trechos dos cabeçalhos das cenas indicando a locação e os personagens que se unem.

A cena número 3 do roteiro nos leva no tempo, em flashback, do início dos anos 80 para final dos anos 60, onde é indicado em caracteres de sobreposição: Anos 60. Este recurso de título indicando o ano será utilizado uma vez mais na cena de número 60 para iniciar os anos 70.

No filme, a passagem dos anos 80 para 60 é feito a partir de um efeito gráfico montado na edição com a ajuda da fotografia, onde a câmera roda em 360 graus e vemos a transformação do cenário e do personagem 12 anos mais jovem. Apesar do efeito não estar descrito no roteiro, as indicações do personagem com gestos parecidos já existiam. Assim, como Busca-Pé faz pose de goleiro para pegar a galinha ao final da cena 2, a cena número 3 começa com Busca-Pé também em pose de goleiro.

O que nos interessa neste artigo é investigar o uso dos flashbacks descritos no roteiro do filme para entendermos melhor a passagem de tempo dentro desta história. Flashback, que pode ser compreendido como uma interrupção na sequencia cronológica narrativa pela inserção de eventos ocorridos anteriormente, é uma forma de mudança de plano temporal. Esta troca de cena do presente por uma do passado é geralmente vinculada à memória de um personagem que, neste caso, é Busca-Pé, nosso narrador.

Para Deleuze o flashback é um procedimento convencional, geralmente insinuado por em efeito de fusão das imagens que deve exaurir sua própria necessidade

de outra parte: “É preciso que não seja possível contar a história no presente. É preciso, portanto, que alguma outra coisa justifique ou imponha o flash-back [...]” (2005, p. 64).

Para este primeiro flashback, que julgamos o mais importante da obra, o nosso personagem/narrador Busca-Pé em voice over justifica com a fala: “Pra contar a história da Cidade de Deus, eu tenho que começar pela história desse cara aí: o Cabeleira”.

São nestes momentos que a história parece se bifurcar fazendo necessário o recurso. Segundo Deleuze, o flashback encontra sua razão nas bifurcações do tempo. A ideia encontrada na trama deixa claro que não é o espaço que bifurca e sim o tempo, “trama de tempos que se aproxima, bifurca, corta ou se ignora pelos séculos, abarcando todas as possibilidades” (2005, p. 65). Neste caso, o flashback encontra sua razão de ser: “não são apenas várias pessoas que têm, cada uma, um flashback, é o flashback que é de várias pessoas. [...] “A multiplicidade dos circuitos ganha portanto um novo sentido”. (2005, p. 65)

Na cena 59, que se passa em frente à casa de Ceará, muitas coisas acontecem; o depoimento de uma vizinha, a prisão de Ceará pela morte da esposa e a perseguição e morte de Cabeleira. A cena se desdobra em alguns outros espaços, como em uma rua, uma esquina e no carro. Alternando de espaço, inclusive entre interior e exterior do carro, acreditamos que por se tratar de uma cena de ação o roteirista optou por mantê-la como uma única sequência, fazendo a indicação das mudanças de espaços em formatação de cabeçalhos sem indicar numerações diferentes para as possíveis subdivisões das cenas. Tal formatação é semelhante à utilizada na montagem paralela das cenas 1 e 2.

Mas o que mais chama a atenção e nos interessa nesta cena é a utilização de um carro para indicar a elipse de passagem de tempo, que só nos será expli-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

citada em forma de titulo na próxima cena: Anos 70. No filme, a passagem de tempo também é evidenciada pelas mudanças do tom das cores que são distintas nas três diferentes épocas; utilizando um tom mais amarelado para os anos 60, um colorido saturado que remete à psicodelia para os anos 70 e um tom azul mais frio para os anos 80.

Um dos recursos utilizados para lança-lo à diégese, neste caso estamos falando do tempo e do espaço que decorrem dentro da trama, com as particularidades, limites e coerências, é o conceito de elipse. Cada elipse aparece para suprimir elementos de ação em detrimento a outros; são lacunas e espaços vazios possíveis de serem preenchidos pela pluralidade de leituras, de ressignificações. Como forma de sugestão, a elipse mostra apenas a parte mais significativa,criando espaços de ambiguidade e indeterminação, em que o público pode explorar.

Aqui, cabe destacar duas elipses de passagem de tempo: as histórias da "boca dos apês" na cena 62 e a história de Zé Pequeno, sequência que vai da cena 63 até cena 69.

Na boca-de-fumo dos apês a indicação de imagens em fusão de diferentes cenas com a câmera no mesmo ângulo é referência para um efeito que faz com que os personagens apareçam e sumam como fantasmas, fazendo um resumo dos acontecimentos de vários anos do local.

Se tratando de um roteiro com múltiplos protagonistas, Zé pequeno é definitivamente o principal, mesmo podendo ser confundido com um antagonista em um modelo de narrativa mais clássica. Sua história, que é anunciada na cena 63 por um texto que enche a tela, A história de Zé Pequeno, começa com um flashback que remete ao mesmo acontecimento da cena 13: o assalto do motel de quando ainda acompanhávamos a história do Cabeleira. O acontecimento é

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

retomado, mas agora na perspectiva do Zé Pequeno criança, Dadinho, a partir de um efeito visual de imagens estáticas, still, seu rosto é "fundido" para facilitar aos espectadores esta relação.

Na cena 69 o personagem Dadinho, em replay de cena com Bené contando dinheiro, é abordado por Marreco, irmão de Busca-Pé, e um dos seus parceiros no assalto do Motel. Após uma discussão, segundo descrito no roteiro (12º tratamento), "Dadinho descarrega a arma no bandido ferido, dando sua risada característica." Aqui, é indicado outro efeito de fusão de imagens de Dadinho atirando, rindo e ficando mais velho. Esta elipse é uma indicação de passagem de tempo que nos leva de um flashback para um tempo presente mais uma vez fechando um ciclo.

Esta versão do roteiro contém algumas cenas como as de números 13, 38, 48, 100, 114, 121, intituladas minibiografias, onde alguns personagens falariam diretamente para câmeras pequenos monólogos explicando suas intenções. Estas cenas não estão presentes no filme e mesmo no roteiro fica clara a mudança de tom e estilo, que não condiz com o desenvolvido aplicado.

Após analisar de perto o roteiro de Cidade de Deus e relacioná-lo com algumas das ideias de Gilles Deleuze em relação ao tempo, podemos constatar a complexidade do trabalho de Bráulio Mantovani. Ele fecha com perfeição um ciclo de histórias, permitindo uma leitura com diversos planos narrativos que conta uma história maior, que é a história do seu verdadeiro protagonista: a própria Cidade de Deus.

Em Cidade de Deus é no tempo que se mergulha, tempo este explorado diretamente pela memória. A memória que, em muitos momentos, é narrada pelo personagem Busca-Pé que nos conduz a um retorno ao passado para contar o presente.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

"A simples sucessão afeta os presentes que passam, mas cada presente coexiste com um passado e um futuro sem os quais ele próprio não passaria. Compete ao cinema apreender o passado e o futuro que coexistem com a imagem presente". (DELEUZE, 2005: 52)

Referências

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. Dicionário teórico e crítico de cinema. Campinas: Papirus, 2003.

DELEUZE, Gilles. A imagem-tempo. São Paulo: Brasiliense, 2007.

MUNSTERBERG, Hugo. A memória e a imaginação. In: XAVIER, Ismail (org.) A experiência do cinema. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1991.

XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

A ROTEIRIZAÇÃO DO CORPO NATURAL: ELEMENTOS PARA UMA DRAMATIZAÇÃO TENSIVA DO CINEMA ERÓTICOS

Odair José Moreira da Silva

doutor em Semiótica e Linguística Geral (USP). Atualmente, desenvolve pesquisa de pós-doutorado (USP/FAPESP) sob a supervisão do professor doutor Antonio Vicente Pietroforte. E-mail: odair69moreira@gmail.com. *– Trabalho desenvolvido com apoio da FAPESP (Processo no. 2011/52105-5).*

Resumo

O princípio de qualquer filme erótico se pauta por um acesso à visualidade do corpo natural. O simulacro das relações sexuais criam efeitos de sentido e o corpo é a centralidade do acontecimento carnal. A roteirização do corpo natural deve se fundamentar por meio de uma dramatização tensiva, cujo mote principal é a busca pelo orgasmo, entendido como uma mola propulsora de tensões e relaxamentos, a partir de forças investidas no desejo. No intuito de mostrar alguns elementos para a roteirização do corpo, utilizaremos a semiótica tensiva, enfatizando a tensividade como modo de edificar a cena erótica.

Palavras-chave: Corpo; Erotismo; Roteirização; Cinema; Tensividade.

Abstract

The principle of any erotic film is guided by a visual access to the natural body. The simulacrum of sexual relationships creates meaning's effects, and the body is the centrality of carnal event. To make a screenplay the natural body must be based by a tensive dramatization, whose main theme is the search for orgasm, understood as propulsion for tensions and relaxations from the forces invested in desire. In order to show some elements for a screenplay of the body will use tensive semiotics, emphasizing the tensive oscillations as a way to build up the erotic scene.

Keywords: Body; Eroticism; Screenplay; Cinema; Tensive oscillation.

Introdução

Ao operarmos com a decupagem de um filme erótico, tanto soft-core, quanto hard-core, há, subjacente a esses dois subgêneros do erotismo cinematográfico, algo em comum: corpos impulsionados pelo desejo na busca do gozo. Podemos compreender isso como a narrativa mínima que coloca o corpo ao encontro de sua transcendência carnal. Ora, o cinema erótico, mesmo que imerso nos recursos estilísticos de outros gêneros do cinema, tem como premissa básica a irrupção de um contínuo existencial a partir da busca do orgasmo. O acontecimento carnal é aquilo que rege a narrativa mínima e tensiva (se pensarmos em tensão e relaxamento proporcionados pela função do orgasmo) desses filmes que apresentam um simulacro das relações sexuais na esfera social.

Assim, no cinema erótico, o corpo está imerso no drama pessoal que é a satisfação ou a insatisfação que o orgasmo deve proporcionar. Então, se há drama do corpo em busca do gozo, porque não podemos pensar em uma dramatização na

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

orientação de uma roteirização do corpo seduzido? Diferentemente de uma roteirização clássica, em que todos os elementos de cena privilegiam uma unidade narrativa independente do corpo (o espaço mítico do western, por exemplo), a roteirização do corpo natural (enquanto catalisador do prazer intra e extrafílmico, pois, afinal, devemos levar em conta o limiar estésico que o cinema erótico proporciona) se fundamenta por meio de uma oscilação tensiva, cujo mote principal, reiteramos, é a função do orgasmo, entendido como uma mola propulsora de tensões e relaxamentos.

O corpo, como centro e propulsor das ações dramáticas, está à mercê da intensidade e da extensidade. Estas duas dimensões investem nas forças que direcionam o corpo: de um lado, o sensível (a intensidade); e de outro, o inteligível (a extensidade). Destarte, as forças de tal corpo podem ser medidas em graus de intensidade (andamento e tonicidade), e de extensidade (temporalidade e espacialidade). Portanto, como resultado, tomando as premissas da semiótica tensiva, temos quatro elementos constitutivos de um roteiro erótico acerca do corpo a partir do nível tensivo, antes mesmo de esse mesmo corpo torna-se um corpo-actante, na narratividade (que por sinal, ainda é um nível abstrato): a tonicidade e o andamento, no eixo da intensidade, e a espacialidade e a temporalidade, no eixo da extensidade. É o que mostraremos aqui.

O cinema erótico e a fórmula do orgasmo

Compreendemos o cinema erótico como um gênero de filmes cuja atenção está centralizada na representação da sexualidade do corpo. Há duas categorias, dois subgêneros que despontam do gênero maior: o soft-core; e o hard-core. O primeiro, etimologicamente, data de 1966, e designa, no âmbito da pornografia, o conjunto de descrições ou cenas de atos sexuais menos explícitos, em

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

oposição ao hard-core; já o segundo, etimologicamente, data de 1940, e designa, no âmbito da pornografia, o conjunto de descrições explícitas de atos ou cenas de atos sexuais, em oposição ao soft-core. Em comum, ambos expõem, minimizada ou maximizada, respectivamente, a função do orgasmo.

Em 1942, Wilhelm Reich postulou uma "fórmula do orgasmo". Para Reich, a tensão sexual é sentida por todo o corpo, mas é experimentada mais fortemente nas regiões do coração e do abdômen. A excitação se concentra gradualmente nos órgãos sexuais. Há quatro estágios no curso da excitação: 1) ereção com tensão mecânica; 2) forte excitação de natureza elétrica; 3) o descarregamento da excitação sexual no orgasmo; 4) relaxação dos genitais por um refluir dos fluidos do corpo. A partir dessa observação, Reich (1990, p. 235) fundamenta a "fórmula do orgasmo":

TENSÃO MECÂNICA — CARGA ELÉTRICA — DESCARGA ELÉTRICA — RELAXAÇÃO MECÂNICA.

É interessante observar que, nesse texto de Reich, alguns termos como "potência", "força", "energia" surgem como substantivos que ajudam a representar tal fórmula e que vem ao nosso propósito, como veremos mais adiante.

A semiótica francesa e as oscilações tensivas

Em linhas gerais, a semiótica de linha francesa investiga o processo de significação de um texto por meio de um percurso gerativo de sentido, que vai do mais simples e abstrato ao mais complexo e concreto. Tal percurso está intimamente ligado ao plano de conteúdo: quando se fala em percurso gerativo de sentido, estamos falando de plano de conteúdo de um texto qualquer. Da união entre um plano de conteúdo a um plano da expressão temos a manifestação de um texto. Três são as etapas do percurso gerativo de sentido, compreendidas como

níveis: fundamental; narrativo; e discursivo. No primeiro, temos as oposições semânticas de base, como vida vs. morte; no segundo, há a narratividade como simulacro das ações sob o ponto de vista de um sujeito; no terceiro, a concretização do discurso, em que ocorre a enunciação, a tematização e a figurativização.

A semiótica, a partir dos anos 1990, preocupa-se com o sensível, com os estados de alma que afetam as ações dos sujeitos: estamos falando das paixões. A paixão é compreendida como uma modulação dos estados do sujeito, provocados pelas modalidades investidas nos objetos (desejável, detestável, temível, etc.) que definem, comovendo-o, o "ser" do sujeito (BERTRAND, 2003, p. 425). Os estados de alma (efeitos de qualificações modais que alteram o ser do sujeito) regem os estados de coisas: o sensível comanda o inteligível. A modalização pelo querer-ser é o que qualifica a paixão do desejo, recorrente nos discursos eróticos em todas suas instâncias (a consumação carnal do sujeito sexual com a fonte do desejo, o objeto sexual).

Com a preocupação dos estudos acerca do sensível, surge um desdobramento na teoria semiótica: a semiótica tensiva. A tensividade seria o lugar imaginário onde a intensidade (os estados de alma — o sensível) e a extensidade (os estados de coisas — o inteligível) unem-se uma à outra. A intensidade rege a extensidade: "os estados de coisas estão na dependência dos estados de alma" (ZILBERBERG, 2006, p. 169). A intensidade e a extensidade são denominadas valências; o resultado da associação entre essas duas valências será conhecido como valor. Temos assim, duas dimensões: a intensidade (diz respeito à força e seus efeitos podem ser medidos em sua qualidade de subitaneidade, de precipitação e de energia); e a extensidade (extensão do campo controlado pela intensidade). O andamento e a tonicidade são duas subdimensões que pertencem à intensidade; já a temporalidade e a espacialidade são duas subdimensões que

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

estão na dimensão da extensidade.

A semiótica tensiva busca explicar as instabilidades. As variações e vicissitudes de toda espécie que afetam o sentido decorrem de sua imersão no "movente", no instável e imprevisível, em suma, de sua imersão na foria (ZILBERBERG, 2011, p. 72). Tal transposição semiótica da energia é uma força diretriz que se analisa em três grandezas (foremas): a direção, o intervalo (posição), e o elã (impulso). A intersecção de um forema com uma subdimensão da intensidade (andamento e tonicidade) ou da extensidade (temporalidade e espacialidade) produz uma valência (ver Quadro 1):

dimensões	**intensidade regente**		**extensidade regida**	
subdimensões / foremas	andamento	tonicidade	temporalidade	espacialidade
direção	aceleração *vs.* desaceleração	tonificação *vs.* atonização	foco *vs.* apreensão	abertura *vs.* fechamento
posição	adiantamento *vs.* retardamento	superioridade *vs.* inferioridade	anterioridade *vs.* posterioridade	exterioridade *vs.* interioridade
elã	rapidez *vs.* lentidão	tonicidade *vs.* atonia	brevidade *vs.* longevidade	deslocamento *vs.* repouso

Quadro 1: os foremas e as valências aos pares.
Fonte: Zilberberg, 2011, p. 74.

Diante de tal complexidade de valores e valências, como utilizá-los na roteirização de um corpo? É o que veremos a seguir.

Roteirização do corpo

A roteirização pode ser compreendida, grosso modo, como o ato ou efeito de roteirizar ("transformar algo em filme"). Roteirizar um corpo, fundamentalmente, é ativar as categorias da enunciação (pessoa, espaço e tempo) e evidenciar uma delas com maior ênfase: a pessoa; é tornar esta o centro do roteiro no âmbito da enunciação erótica; é dar "carne" a essa categoria enunciativa (eu/tu e ele) na sua relação com o espaço e tempo da representação sexual. Tal categoria deve ser esquematizada, muito antes de sua carne figurativa, em um nível tensivo: o sensível rege o inteligível. Assim, a roteirização do corpo deve ser pensada, antes de vir a ser "carne", em um nível tensivo, em que predomina uma abstração em que a força e seus efeitos orientam um corpo no devir sexual.

O ponto central do cinema erótico, é bom frisar, é o corpo em conjunção carnal, o ato sexual. A manifestação desse ato, na diegese fílmica, e as consequências que dele derivam, tende a ser, no caso do hard-core, prolongada, e, no soft-core, diminuída. Prolongamento e diminuição são cifras tensivas. E, no processo da roteirização do corpo, podemos proceder do seguinte modo quanto ao devir sexual, em uma abstração mais profunda: elencar um forema (ou mais), por exemplo, o elã, na concepção de um roteiro a partir das oscilações tensivas do corpo na busca do orgasmo, e, desse modo, evidenciar a relação desse forema (o elã) com o andamento (rapidez vs. lentidão) e a tonicidade (tonicidade vs. atonia), na dimensão da intensidade; e com a temporalidade (brevidade vs. longevidade) e a espacialidade (deslocamento vs. repouso), na

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

dimensão da extensidade.

Assim, temos o elã e as diretrizes do impulso que comandam o corpo. Para o andamento (rapidez vs. lentidão) que rege a temporalidade (brevidade vs. longevidade) temos: quanto mais lento for o impulso, breve será a duração (o ato sexual no soft-core); quanto mais rápido for o impulso, longeva será a duração (o ato sexual no hard-core). Para a tonicidade (tonicidade vs. atonia) que rege a espacialidade (deslocamento vs. repouso) temos: maior tonicidade para o impulso implica deslocamento, uma profundidade acentuada (o ato sexual no hard-core); menor tonicidade (atonia) para o impulso implica um repouso das energias, um acúmulo de forças retidas (o ato sexual no soft-core = à beira da contemplação). Em termos figurativos, basta perceber que, no caso da cena da enunciação erótica, o hard-core apresentará, influenciado pela exposição do corpo natural em ato sexual, um tempo "arrastado", dominante, a sensação do ato sexual prolongado, em que uma dualidade entre o "aberto" e o "fechado", entre planos abertos (panorâmicos) vs. planos fechados (close-up), concentra-se no espaço do prazer. Ao contrário, o soft-core diminui a exposição do corpo, em que uma obnubilação domina o ato sexual, causando com isso uma aceleração do tempo e uma menor profundidade do espaço. Desse modo, pensando ainda nessa cena da enunciação erótica, a correlação conversa, em que a intensidade e a extensidade confluem para uma mesma direção, seja maximizada (hard-core), seja minimizada (soft-core), é o ponto inicial para a construção de um roteiro do corpo erotizado.

Vejamos dois exemplos. O primeiro é o hard-core O diabo na carne de miss Jones (1973, de Gerard Damiano), em que uma mulher virgem e solitária, Justine Jones, após cometer suicídio, vai para o limbo aguardar seu destino. Após uma conversa com o diabo, Justine tem decretada sua estadia eterna no purgatório por ter cometido um ato hediondo contra a própria vida. Assim, ela tem apenas

um dia para aproveitar todas as possibilidades sexuais que não experimentou em vida. Passada por essa experiência, seu desejo sexual é levado ao extremo sem, no entanto, poder satisfazer-se sozinha (a ironia está centrada no corpo de um homem impotente que fica apenas assistindo o martírio da senhora Jones).

Inicialmente, o corpo está em completa atonia (anulação): o suicídio (ver Figura 1).

Figura 1 - a atonia total do corpo sexual: o suicídio.
Fonte: O diabo na carne de miss Jones, Damiano, 1973.

A seguir, o corpo ganha vivacidade e o impulso sexual atinge o pico máximo: a experiência sexual é longa e a sensação de duração é perene. O impulso sexual, acelerado, acentuado, longevo e com um profundo deslocamento, não permite o repouso devido à maximização da intensidade e da extensidade: o gozo que nunca chega (a espera eterna – ver Figura 2). Trata-se de uma correlação conversa maximizada, com a intensidade e a extensidade elevadas ao máximo.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Figura 2 – Justine Jones e a maximização da intensidade sexual: a insatisfação perene do não gozo.
Fonte: O diabo na carne de miss Jones, Damiano, 1973.

O segundo é o soft-core A história de O (1975, de Just Jaeckin), em que uma mulher, a pedido de seu namorado, inicia um processo de experiências sadomasoquistas. Ela é entregue em um castelo misterioso e a partir daí passa por muitos adeptos do sofrimento alheio. Cada vez mais ela entra nesse universo do prazer desmedido, chegando a tornar-se escrava sexual de um homem que é o senhor de seu namorado. A mulher, apenas identificada como "O", também se torna um objeto de seu novo amo, sendo submetida a todas às vontades, como a flagelação do próprio corpo. Nesse filme, o corpo em sua oscilação tensiva, ganha um papel diferenciado daquele de Justine Jones. O impulso é contido

pela lentidão, pela espera da experiência sexual: a contemplação é longa e a conjunção carnal torna-se breve. O corpo possui uma tonicidade suavizada, próximo da atonia, pois o deslocamento no espaço, a profundidade da experiência breve, mantém esse corpo em um repouso com poucos intervalos (relacionamentos sexuais) que interrompem esse contínuo atonizado. Aqui, trata-se de uma correlação conversa minimizada, em que a intensidade e a extensidade convergem para uma rota da minimização do corpo exposto na cena da enunciação erótica: os prazeres são momentâneos e sempre dão lugar ao próximo e, assim, sucessivamente, sem, ao menos, centrar-se no auge sexual do corpo, o orgasmo.

Um fato curioso é que em O diabo na carne de miss Jones, temos os procedimentos da correlação conversa em suas duas possibilidades: a maximização do estado perene de excitação por parte de Justine Jones, incapacitada de atingir o orgasmo como relaxação mecânica, nos dizeres de Reich; e a minimização, a atonia completa do corpo impotente, figurativizada no homem que vê Justine masturbar-se freneticamente, sem ao menos poder fazer nada para ajudá-la, pois seu corpo está desprovido do desejo sexual, em um completo apagamento das energias (ver Figura 2).

Para concluir

No que tange a uma roteirização do corpo, vimos que a base do filme erótico é o corpo em conjunção carnal, o ato sexual (energia, potência, força). A manifestação desse ato na diegese fílmica tende a ser prolongada (hard-core) ou breve (soft-core). O andamento é, então, acionado em se tratando do corpo no ato sexual, de duas maneiras, levando-se em conta o elã, o impulso das energias sexuais: 1) a aceleração é a força do hard-core; 2) a desaceleração é a diretriz do soft-core. A tonicidade é acentuada no hard-core, o que

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

produz o deslocamento das energias do corpo, enquanto no soft-core tende a uma atonização (a contemplação). A temporalidade, vista como duração, dá ao corpo erotizado uma energia longeva, em se tratando do hard-core, ao passo que no soft-core, essa energia é abreviada. Com relação à espacialidade, a profundidade da energia sexual coloca sempre o deslocamento como princípio no hard-core, enquanto que no soft-core, a energia corporal, em estado contemplativo, permanece em repouso.

Desse modo, roteirizar um corpo a partir de uma dramatização tensiva é postular, de início, a abordagem das energias que movem esse corpo na busca do gozo pretendido; é enfatizar as valências e os valores que cifram as energias que direcionam o sentido do corpo (como encontramos, por exemplo, na fórmula do orgasmo).

Referências

BERTRAND, Denis. Caminhos da semiótica literária. Trad. Grupo Casa. Bauru: Edusc, 2003.

O DIABO NA CARNE DE MISS JONES. Gerard Damiano. Estados Unidos, 1973, filme 35 mm (1994, VHS).

A HISTÓRIA DE O. Just Jaeckin. França, 1975, filme 35 mm (2010, DVD).

REICH, Wilhelm. A função do orgasmo. Trad. Maria da Glória Novak. São Paulo: Círculo do Livro, 1990.

ZILBERBERG, Claude. Síntese da gramática tensiva. In: Significação. Trad. Luiz Tatit e Ivã Lopes. São Paulo: Annablume, no. 25, outono, 2006, p. 163-204.

__________. Elementos de Semiótica Tensiva. Trad. Ivã Lopes et. al. São Paulo: Ateliê Editorial, 2011.

O CASO HANNIBAL E A SEGUNDA TELA

Letícia Passos Affini / Tatiana Zuardi Ushinohama

Doutora - UNESP-FAAC, affini@faac.unesp.br

Mestranda em Comunicação na UNESP-FAAC, tatianazuardi@globo.com

Resumo

O presente artigo aborda questões relacionadas ao aplicativo desenvolvido para dispositivos móveis que proporcionam interação. Emprega-se a metodologia do estudo de caso em Yin (2005). Como objeto foi selecionado o episódio 12 da primeira temporada do seriado "Hannibal" e o aplicativo para a segunda tela desenvolvida para a série. Para a análise, utilizam-se os conceitos de hipermídia com Scolari, de serialização com Carrión e Jost; e hipertexto de Landow. Busca-se responder a pergunta: como o seriado realiza o processo de inserção do conteúdo interativo por meio do aplicativo?

Palavras-chave:televisão; segunda tela; interação; ciberespaço.

Abstract

This article discusses issues related to the application developed for mobile devices that provide interaction. Employs the methodology of the case

study, Yin (2005).The object is episode 12 of the first season of the serie “Hannibal” and to the second screen application developed for the series. For analysis, we use the concepts of hypermedia with Scolari, serialization with Carrión and Jost; and hypertext in Landow. It seeks to answer the question: how the serie achieve the process of inserting interactive content through the app?

Keywords:television; second screen; interaction; cyberspace

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Introdução

No Brasil,Hannibal é a primeira proposta comunicacional de ficção que une a televisão e o dispositivo móvel. Trata-se de um seriado televisivo norte-americano que convida o telespectador a sincronizar a segunda tela durante a transmissão do episódio. “Duas telas. Uma experiência intensa. Atreva-se a ir mais fundo no mundo de Hannibal a cada episódio. (…) Deixe Hannibal entrar na sua mente com a experiência da segunda tela[1]”. A ideia de uma segunda tela vinculada a um programa televisivo,por meio de um aplicativo, desenvolveu-se como uma forma de capturar a atenção do receptor que acompanha a programação televisiva enquanto navega na internet e utiliza as redes sociais. Como fica o processo narrativo do conteúdo na confluência da televisão com o aplicativo de segunda tela? Sabe-se que a ficção é uma narrativa imaginária e linear, que implica a articulação de diversas operações de significação para uma construção lógica da história (JOST, 2009). Dessa forma, o objetivo deste estudo é analisar a estrutura narrativa televisiva, entendida como fluxo, e sua sincronização com o aplicativo de segunda tela, disponibilizado pela produção

1 Transcrição do texto do comercial televisivo que convida o telespectador para utilizar o aplicativo de segunda tela. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=-h4nsegd8wE> Acessado em: dez, 2013.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

do programa, que envia, ao receptor, informações ao longo do episódio.

A televisão absorve, como filha do cinema,técnicas do cabaret, teatro, rádio, HQ, publicidade, imprensa, pintura e folhetim. Carrión (2001) descreve a estruturação da linguagem televisiva como uma sintaxe que nasce lentamente, cada países lhe impõem diferentes características, pode-se porém, destacar a repetição e a capacidade de multiplicação de leituras como uma estrutura universal. Nesse contexto a serialização, informação dosada, é uma progressão natural da linguagem na televisão como também do cinema. Produziu-se nos últimos anos um número considerável de segunda, terceira e quarta temporada, franquia, remake e série. Tem-se assim, um processo de retroalimentação entre televisão, cinema, videogame e IPTV, entendida nessa pesquisa, como sistemas de entrega de filmes, séries e conteúdo televisivo por demanda, estabelecendo um diálogo entre os diferentes suportes.

Na série, a relação do receptor com a personagem, segundo Carrión (2001), está mais sofisticada uma vez que a personagem atua por empatia, estimula a identificação parcial com o receptor fazendo-o sentir-se perto e longe, real e virtual, de sua propriedade e de todos os receptores, ao mesmo tempo. Quanto à estruturação narrativa da série destaca-se o uso de flashback e flashforward responsáveis pela construção do labirinto narrativo, aumento no número de trama paralela e imprimindo ritmo e ação. Dessa forma, a série trabalha a história ficcional de modo não-linear,aproximando-se dawebao invés de uma leitura de livro. Os temas inserem aspectos históricos contemporâneos, utilizando em sua narrativa imagens televisivas de fatos recentes alternadas com imagens da produzidas pela equipe do seriado, pode-se afirmar que a ficção está traduzindo, resignifica a realidade.

O receptor passou a ter mais força na indústria cultural, a partir do momen-

to, que coloca sua opinião nas redes sociais e nos blogs, e assim, torna-seum consumidor ativo e internacional, propiciando um cultura do fan, que faz com que a persongem permaneça viva, mesmo que a série tenha sido finalizada.

Tendência da Segunda Tela

A abundância de opções comunicacionais vem alterando o comportamento do telespectador; assim, empresas de pesquisa buscam identificar quais serão as necessidades e características do consumidor de audiovisual no futuro a partir dessas mudanças de comportamento receptivo. Todos os dados abaixo foram apurados pela empresa Ericsson durante a realização da pesquisa ConsumerLab2, e divulgados em agosto de 2013. O hábito de assistir televisão, nos últimos três anos, tem se mantido constante e atrelado à grade de programação das emissoras de televisão, no entanto começa a ser acompanhado do uso de dispositivos móveis, smartphones e tablets.

O dispositivo móvel propicia ao telespectador pesquisar, na internet, informações sobre o conteúdo que está consumindo na televisão e adequá-lo à sua conveniência, uma vez que o mesmo oferece flexibilidade e acesso a mais conteúdo. Segundo pesquisa realizada pela Ericsson, os principais acessos dos receptores, pelos tablets, enquanto assistem televisão são: ler emails (63%), acessar as redes sociais ou fóruns (40%), uso de aplicativos (56%) ou navegação na internet para saber mais a respeito do conteúdo (49%). Outro dado apontado é que um em cada quatro entrevistados utiliza os dispositivos para assistir outros programas ao mesmo tempo (25%), dividindo sua atenção e gerenciando a sua recepção de conteúdo.

Segundo esse mesmo relatório, os novos hábitos de assistir televisão surgem

2 http://www.ericsson.com/res/docs/2013/consumerlab/tv-and-media-consumerlab2013.pdf

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

de experiências de tentativa e erro a que os telespectadores são expostos. Se a experiência for positiva, o telespectador acaba incorporando a vivência, tornando-a um hábito. Além disso, diversas faixas etárias estão incorporando o hábito de ver televisão com a segunda tela em mãos; inclusive entre as pessoas na faixa dos 55 aos 59 anos o crescimento foi de 18 pontos percentuais (pp), indo de 19% em 2011 para 37% em 2013. No intuito de abarcar todas as faixas etárias, a propaganda do aplicativo Hannibal desafia e, ao mesmo tempo, convida o telespectador a conduzir sua própria recepção. Atitude que torna o telespectador proativo frente às opções e instaura um modelo em que é necessário produzir conteúdo agregado, relevante e atraente, de maneira que aumente o envolvimento do receptor com o conteúdo.

A Nielsen3 destaca o surgimento de uma nova peça no ecossistema do conteúdo da televisão tradicional e digital em um relatório sobre dispositivo móvel publicado em de junho de 2013. Em outra pesquisa a Nielsen4 aponta que a produção e o crescimento do uso de aplicativo foram explosivos: "Entre junho de 2011 e junho de 2012, os usuários da web móvel nos EUA cresciam 82%, já os usuários de aplicativos móveis ascendiam para 85%. Além disso, no início de 2013, as pessoas gastavam mais de 80% do seu tempo nos dispositivos móveis e nos aplicativos".

No Brasil, a tendência de utilizar dispositivo móvel enquanto se assistetelevisão foi detectada pelo IBOPE Media5 em 23% das pessoas entrevistadas - essa porcentagem tende a aumentar, uma vez que, conforme a Nielsen6, a tendência

3 http://www.iab.net/media/file/Q12013NielsenCrossPlatformReport.pdf
4 http://www.nielsen.com/content/dam/corporate/us/en/reports-downloads/2013%20Reports/Whats-Next-Getting-Started-With-Mobile.pdf
5 http://www.ibope.com.br/pt-br/relacionamento/imprensa/releases/Paginas/Mobile-Report,-do-IBOPE-Media,-mostra-habitos-dos-usuarios-de-smartphone.aspx
6 http://www.nielsen.com/content/dam/corporate/Brasil/reports/2012/nielsen-multi-telas-port-maio-2012.pdf

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

de consumo da população brasileira indica que os próximos equipamentos eletrônicos a serem comprados são os smartphones e os tablets.

Séries Americanas

As produções norte-americanas têm dominado o mercado mundial de seriados e a série Hannibal é um dos casos de exportação. Segundo Carrión (2001), os seriados norte-americanos têm ocupado, durante a primeira década do século XXI, um espaço de representação que foi monopolizado pelo cinema de Hollywood durante a segunda metade do século XX. Jost (2012) relata esse sucesso das séries americanas também na televisão francesa.

Dessa forma, como essas séries conquistam os telespectadores? Seria o tema abordado, a alta qualidade de sua produção ou a forma narrativa que sensibiliza o telespectador? Jost (2012) e Carrión (2001) apontam para o ganho simbólico proporcionado ao telespectador:

> Las series son el penúltimo intento de los Estados Unidos por seguir siendo el centro de la geopolítica mundial. Como económicamente ya no es posible, los esfuerzos se canalizan hacia la dimensión militar y hacia la dimensión simbólica del imperio en decadencia. La teleficción documenta, autocrítica, esa deriva doble: geopolítica y representacional.. (CARRIÓN, 2001, p.13)

O sucesso de uma série deve-se menos aos procedimentos que ela utiliza (visuais, retóricos, narrativos, etc) do que ao ganho simbólico que ela proporciona ao telespectador e que esse ganho não se limita a mera soma de códigos. (JOST, 2012, p. 25)

A ficção televisiva atual mantém o herói e seus dons a serviço da humanidade, porém “não é mais o enigma que repousa sobre umadecodificação do visível, mas o segredo que esconde a verdade, e o objetivo da investigação é revelar aquilo quefoi escondido pelos protagonistas” (JOST, 2012, p.62). Ao conduzir a voz narrativa da série, o herói comunica-se com o telespectador por meio das imagens, as quais se tornam uma fonte direta de conhecimento e da realidade da narrativa; isso permite que a informação continuada desempenhe um processo de narração implícito e crie uma intimidade com o telespectador.

Para que esse movimento aconteça, o produtor e o roteirista articulam diversos elementos na construção da série, como a complexificação da personagem em: papel privado, papel profissional e o papel social, midiatização, o realismo, a atualidade, a fim de sugerir ao telespectador uma transparência na composição da série, tranformando-a em “um vasto campo de aprendizagem e que o conhecimento que elas abordam é bem mais extensivo do que aquele fornecido pela cultura oficial, visado pelas obrigações das emissoras públicas.” (JOST, 2012, p. 46).

> Levadas pela sede de conhecimento do telespectador, as séries americanas mais assistidas conferem às terrae incofnitae um intimidade concebida à imagem de concepções pré-científicas da matéria, valorizando tudo aquilo que é interior. Desta forma alargando aparentemente o campo do saber, elas abrem, de fato, o da crença. (JOST, 2012, p. 59)

Hannibal

A serie Hannibal tornou-se uma proposta comunicacional com a segunda tela

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

quando a AXN comerciolizou-a internacionalmente, sendo veiculada em 63 países e legendada em 18 línguas. Um aplicativo foi elaborado por um ramo da Sony Pictures Television7, SPT Networks, que desenvolveu conteúdo extra para cada episódio.

A série de televisão Hannibal, inspirada no livro Dragão Vermelho, de Thomas Harris, é desenvolvida por Bryan Fuller8, produzida pela Gaumont International Television e patrocinada pela Nacional Broadcasting Company (NBC). A Action Extreme Channel (AXN), canal de televisão por assinatura de propriedade da Sony Picture Entertainment, é uma das distribuidoras internacional do seriado.

A primeira temporada (2012-2013) é composta de 13 episódios, sendo que o arco principal da temporada é apresentado no primeiro episódio, em que Will Graham, investigador do FBI, passa a ser acompanhado pelo Dr. Hannibal Lecter, psiquiatra renomado, a fim de encontrar o assassino em série "Minnesota Shrike". Will possui a capacidade de interligar pequenas evidências dos crimes aos acontecimentos, desvendando os assassinatos. Durante as investigações, Will descobre quem seria o serial killer, mas antes de encontrá-lo; Dr. Lecter avisa o suspeito de que a polícia está indo prendê-lo. Quando Will chega à casa do suspeito, é impedido, pois uma mulher com a garganta cortada é jogada em sua direção. Ele coloca-a no chão e entra na casa, deparando-se com Garret Jacob Hobbs, o suspeito, cortandoa garganta de sua filha. Will o mata e salva a filha. Dr. Hannibal Lecter permanece à distância, agindo apenas para ajudar a salvar a garota.

---

7 http://www.mandmglobal.com/news/15-04-13/sony-pictures-launches-second-screen-app-for.aspx

8 http://www.ign.com/articles/2013/04/04/hannibal-how-bryan-fuller-approached-the-iconic-character-and-why-clarice-starling-cant-appear-red-dragon-the-silence-of-the-lambs?page=1

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Por ser uma personagem da literatura9 e dos filmes10, o Dr. Hannibal Lecter é umafigura conhecida do público, o que fez com que o autor da série não se aprofundasse na apresentação de suas características, deixando-as subentendidas. Dr. Lecter é um serial killer canibal conhecido como Chesapeake Ripper, que trabalha para promover seus próprios crimes. Às vezes, comete assassinatos imitando o serial killer das investigações de Will, para confundi-lo.

Ao longo da temporada, os episódios que contêm histórias paralelas têm seus casos solucionados brevemente, a fim de que sejam apresentadas as características psicológicas e comportamentais dos protagonistas, Will e Dr. Hannibal, de modoque o telespectador crie vínculos emocionais com os dois.

No terço final da temporada os episódios retomam a trama principal já que, no primeiro episódio, o caso "Minnesota Shrike", não foi solucionado, pois o suspeito foi morto. As questões em aberto sobre esse caso passam a ser a meta de Will, que contesta a posição do FBI, chegando a uma conclusão.

Método

Este estudo pretende investigar o primeiro caso de segunda tela na ficção televisiva brasileira a partir da transmissão em fluxo e sincronizada com um aplicativo de segunda tela disponibilizado pela própria emissora. Assim, o objetivo é analisar a estrutura narrativa do episódio, a fim de verificar como a construção dramática televisiva, primeira tela, é organizada e sistematizada, considerando a existência e a influência do conteúdo disponibilizado na

9 Obras literárias de Thomas Harris em que Dr. Hannibal Lecter é personagem: Dragão Vermelho(1981), O Silêncio dos Inocentes (1988), Hannibal (1999) e Hannibal, a origem do mal (2006).

10 Obras fílmicas com Dr. Hannibal Lecter: O Silêncio dos Inocentes (1991), Hannibal (2001), Dragão Vermelho (2002) e Hannibal, a origem do mal (2007).

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

segunda tela. A hipótese levantada é a de que a segunda tela deve oferecer um conteúdo expandido, em harmonia com a construção narrativa televisiva e seu ritmo, para que a segunda tela não concorra com a primeira pela atenção do telespectador.

O corpus desta pesquisa é o décimo segundo episódio da primeira temporada do seriado Hannibal, intitulado Relevés; esteepisódio apresenta um arco de virada da narrativa principal e inicia o fechamento da primeira temporada.

Para desenvolver este objetivo, utilizar-se-á a análise do conteúdo, haja visto que "el texto se considera esencialmente como um contenedor de datos; um suporte donde se insertan uma serie de elementos (precisamente las unidades de contenido) a las que la invetigación reconoce un significado y um valor autónomos." (CASETTI, 1999, p.235), a fim de investigar a construção do episódio com base em critérios de representação estatísticas.

O parâmetro selecionado para a análise do texto televisivo foi o plano, a unidade técnica audiovisual que "constitui um fragmento espaço-temporal homogêneo"(GARDIES, 2011, p. 19) e estabelece correlação direta com a estrutura semântica televisiva. A denominação dos diferentes tamanhos ou comprimentos dos planos seguiu o padrão cosmomorfista definindo a escala:

- Grande Plano Geral (GPG) –"Este plano é feito normalmente de um ponto mais elevado, com a câmera inclinada para baixo, usando uma lente grande angular. E nele, a figura humana aparece ao longe, com suas características físicas praticamente indefinidas para o espectador."(GAGE, 1991, p. 78).
- Plano Gera (PG) –"Esse tipo de plano é utilizado para apresentar todos os elementos da cena, (...) você consegue cobrir entradas

e saídas das personagens e orientar o espectador sobre os relacionamentos, movimentos e progressões dentro de cada cena do filme."(GAGE, 1991, p. 78).

- Plano Conjunto (PC) —"Em se tratando de uma pessoa, o PC mostra-a de corpo inteiro na tela, revelando suas características físicas ao espectador." (GAGE, 1991, p. 79).
- Plano Americano (PA) — "É o plano que 'corta' a figura humana à altura dos joelhos" (GAGE, 1991, p. 79).
- Plano médio (PM) — "Na utilização do PM, a maior parte do fundo é praticamente eliminada. Destacando-se a figura humana como o centro de atenção para o espectador." (GAGE, 1991, p. 79).
- Plano Próximo (PP) — "Enquadra a figura humana da metade do tórax para cima, constituindo-se num plano bastante útil para a filmagem de diálogos." (GAGE, 1991, p. 79).
- Close-up (C-up) — A câmera aproxima um pouco mais, mostrando apenas os ombros e a cabeça do ator. Com isso, o cenário onde se desenvolve a ação é praticamente eliminado. E as expressões do ator tornam-se nítidas para o espectador." (GAGE, 1991, p. 80).
- Plano detalhe (PD) — "Enquadra somente detalhes que vão valorizar a sequência" (GAGE, 1991, p. 80).

A estatística descritiva foi aplicada aos dados coletados para descrevê-los e sumarizá-los em suas frequências, em unidade percentual e temporal definida em segundos. Um ponto de equilíbrio de cada plano na escala foi estabelecido a partir de uma média aritimética simples, com a intenção de verificar o ritmo

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

da construção dramática.

Estrutura Narrativa

O episódio analisado contém 578 cortes; cada corte dura, em média aritimé-tica, 4,75 segundos.Os planos foram classificados segundo a tabela abaixo a partir de tamanho ou dimensão de espaço.

Plano Grande Geral

Plano Geral

Plano Conjunto

Plano Americano

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Plano Médio

Plano Próximo

Close-up

Super Close

Detalhe

Sequência

Tabela 01 - Referência dos planos utilizados para a classificação no episódio

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Os planos, Próximo (33%) e Médio (21%), apresentam durante a narrativa audio-visual uma grande incidência na construção do episódio, conforme o gráfico 01

Gráfico 01 - Percentual dos planos no 12º Episódio

Entretanto, na média em segundos de cada plano, os planos, Médio (5,58 seg) e Próximo (5,21 seg.) extende-se por menos tempo que o plano Conjunto (7,66 seg.)

Gráfico 02 — Duração média dos planos no 12º Episódio

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Ao estabelecer uma associação entre os planos por tempo e frequência, é possível perceber que o episódio constroí-se principalmente com os planos: Próximo (808 seg.) e Médio (527 seg.), conforme o Gráfico 03. Esses planos dão enfase as expressões faciais das personagens ao invés de movimento corporal ou interações com o cenário.

Apesar de tratar-se de um drama policial, a história narrada não apresenta situações de ação, como perseguição, luta, explosões, acidentes automobilísticos, alta velocidade, tiroteios, etc. A trama se consolida por meio de diálogos impactantes e a atuação dos atores. Os movimentos de câmera e o ritmo da narrativa são lentos, o que permite ao telespectador "olhadelas" em uma segunda tela.

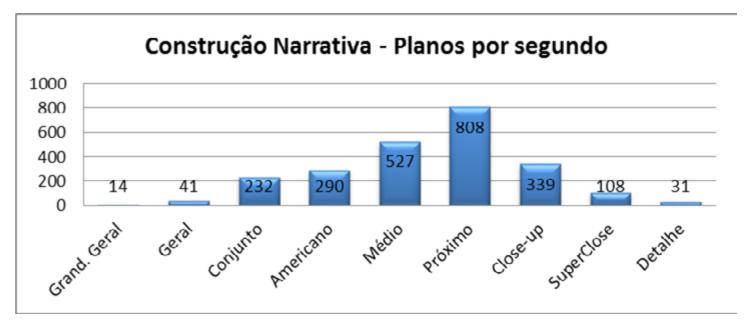



Gráfico 03 – Duração de cada plano por segundo no 12º Episódio

A proposta comunicacional de interação entre primeira tela, televisão, e segunda tela, dispositivo móvel, exige que seja estabelecida uma sincronia entre os equipamentos. A sincrônica acontece pela captura do áudio pelo dispositivo móvel. Com os equipamentos sincronizados, a segunda tela passou exibir conteúdos que foram alterados de forma aleatória sem que o telespec-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

tador realize-se qualquer atualização. O conteúdo foi enviado durante os três primeiros blocos do episódio e nos intervalos comerciais.

O aplicativo disponibilizou, em sistema de rolagem, 52 conteúdos escritos, contendo informações extras sobre a narrativa como: notas a respeito das personagens ou situações apresentadas, transcrições de diálogos importantes e informações de caráter generalista, não relativos à trama.

Em muito dos casos, neste episódio, o conteúdo da segunda tela antecipou os diálogos da narrativa, inclusive o diálogo final que foi enviado durante o último bloco do comercial. O aplicativo oportuniza o usuário a acessar facilmente as redes sócias, twiter e facebook, propiciando a troca de informações entre os telespectadores da série.

Imagem 01 – Sincronia entre TV e dispositivo móvel.

Imagem 02 — Tela do aplicativo — Redes Sociais.

Imagem 03 — Tela do aplicativo — Três informações textuais enviadas em sistema de rolagem.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Imagem 04 — Tela do aplicativo — Transcrição do diálogo enviado em sistema de rolagem.

Discussão

O processo digital altera a forma como o conteúdo se apresenta ao receptor/usuário, o sistema possibilita uma maior participação ao disponibilizar modos de alteração e controle do conteúdo. O sistema multimídia analisado potencializa o usuário a interatuar com textualidade complexa, cruzando informações de diferentes meios e linguagens. Tanto a televisão quando o dispositivo móvel são meios híbridos e como ambos estão interconectados em rede, passa-se a ter um meio hipermidiático que funciona por associação não-linear, ou seja, em uma estrutura em evolução que incorpora constantemente novos meios e novas conexões.

Entretanto, as informações estão ajustadas às características dos meios uti-

lizados, pode-se apontar a ênfase na característica psicológica da personagem e não na ação. Movimentos de câmera e lente lentos permitindo ao receptor/usuário ter condições para contemplar as imagens e ao mesmo tempo ler as informações extra no dispositivo móvel. A linha divisória entre televisão e internet é borrada gerando uma faixa de interseção. Promove-se assim uma leitura diferenciada, uma trama de apropriação e contaminação complexa, o receptor/usuário participa com um leque maior de estilos e sistemas sígnicos, rompendo o automatismo da percepção e gerando novas dinâmicas cognitivas e culturais.

A informação chega ao dispositivo móvel a partir da sincronização do aplicativo com o áudio do programa televisivo, tem-se a proposta de interação pré-programada que faz referência ao conteúdo veiculado. O receptor/usuário limita-se a seguir as ações programadas pelo software.

A segunda tela funcionou como um sistema de arquivo em que possibilita os telespectadores consultar as informações principais do episódio que incorpora constantemente novos textos e conexões.

A utilização do aplicativo aponta uma abertura por parte dos meios de comunicação de massa às novas possibilidades oriundas da internet, meio eclético, inclusivo que mixa as linguagens que eram utilizadas separadamente nos meios analógicos. No entanto, o aplicativo só oferece essa opção quando proporciona acesso as redes sociais, as quais promovê a associação muitos-muitos e quebrando o paradigma do broadcasting um-todos. Na rede, os fans tecem comentários e críticas que são postadas durante a apresentação do episódio, em tempo real, em um processo imersivo, de função comunciacional pós-massiva.

Conclui-se que as empresas envolvidas no projeto realizaram investimentos humanos (equipe que produziu o conteúdo do aplicativo) e técnicos (empresa

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

que desenvolveu a tecnologia) articulando o processo de convergência da televisão com a internet. Hannibal é uma nova forma de produção e veiculação de série televisiva, com uma proposta que atua conectando televisão e internet e dá origem a outra forma de comunicação, estamos diante da complementação de um meio em outro meio. A televisão expande-se e incorpora linguagens, meios, interfaces, estéticas e teorias.

A junção desses dois equipamentos, televisão e dispositivo móvel, trata-se de um novo processo comunicacional propicia correlacionar uma situação de textualidade e o hipertexto eletrônico. Em que, hipertexto, proposto por Landow (1992), significa um nexo eletrônico/informático que se conectam entre si e com um texto relacionando tanto informação verbal como não verbal.

Assim, na medida em que a televisão apresenta um texto narrativo ficcional, o dispositivo móvel planeja oferecer uma informação extensiva, neste caso, sem interferir na narrativa televisiva, mas afetando tanto a experiência de quem assisti televisão, como na natureza do conteúdo recebido pelo telespectador. Olhar esta proposta comunicacional tendo como base na teoria do hipertexto seria um caminho com muitos pontos de interesse no fomento da interpretação e demostração de vários aspectos relativos a textualidade, narrativa e papeis ou funcionamento do leitor e emissor.

Referência

BRISELANCE, M.F.; MORIN, J.C. Gramática do cinema. Tradução: Pedro Elói Duarte. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

CARRIÓN, J. Teleshakespeare. Madrid: Errata Naturae Edotores, 2001.

CASETTI, F.; ODIN, F. Análisis de la televisión: instrumentos, métodos y prácticas

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

de investigación. Barcelona: Paidos, 1999.

COVER, R. Audience inter/active: Interactive media, narrative control and reconceiving audience history. New Media & Society, London, v.8, n.1, p. 139-158, 2006. Disponível em: <http://www.e-ope.ee/_download/euni_repository/file/2174/DigitalCulture.zip/Key%20readings/cover.pdf> Acessado em: 09 jul. 2013.

FECHINE, Y. Ainda faz sentido assistir à programação da TV? Uma discussão sobre os regimes de fruição na televisão. In:OLIVEIRA, A.C de. As interações sensíveis: ensaios de sociossemiótica a partir da obra de Eric Landowski. São Paulo: Estação das letras e cores, 2013.

GAGE, L. D. O filme publicitário. 2º Ed. São Paulo: Atlas, 1991.

GARDIES, R. Compreender o cinema e as imagens. Tradução: Pedro Elói Duarte. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

JOST, F. Seis lições sobre televisão. Porto Alegre: Sulina, 2004.

______. Compreendendo a televisão. Porto Alegre: Sulina, 2007.

______. Narrativa cinematográfica. Brasília: Universidade de Brasília, 2009.

______. Do que as séries americanas são sintomas? Porto Alegre: Sulina, 2012.

JENKINS, H. Cultura da Convergência.2ºed. São Paulo: Aleph, 2009.

LANDOW, G. Hipertext: The convergence of contemporary critical Theoryand technology. Baltimore, The John s Hopkins University Press, 1992.

MANOVICH, L. Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições. In: LEÃO, L. O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo:

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Editora SENAC, 2005.

MÉDOLA, A. S. L. D.; DE PAIVA TEIXEIRA, L. H. Aspectos da TV Digital interativa: como pode ficar a nova televisão do ponto de vista do usuário. Trabalho apresentado no "FÓRUM DA DIVERSIDADE E IGUALDADE: Cultura, Educação e Mídia". Bauru: Unesp, 2006.

PEREIRA, V. A. Marshall McLuhan, o conceito de determinismo tecnológico e os estudos dos meios de comunicação contemporâneos. UNIrevista. v. 1, n. 3, Jul. 2006.

RABIGER, M. Direção de cinema: técnica e estética. Tradução Sabrina Ricci Netto.3º Ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

SCORALI, C. Hipermidiaciones. Espanha: Gedisa, 2008.

YIN, R. K. Estudo de caso: planejamento e métodos. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005

CONTEXTOS E HISTÓRIA

< anterior
próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

OS ROTEIROS DOS GAMES COMO FONTES HISTÓRICAS, EDUCACIONAIS, LITERÁRIOS E FÍLMICOS

Rosana Schwartz

Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Falar das especificidades das fontes históricas do presente como os games, significa estar aberto não apenas a renovação metodológica no campo do saber histórico como também mergulhar em novos campos de observação, comunicação, sociabilidade e sem dúvidas novas formas de educar.

Não é recente a utilização das fotografias, literatura, revistas, jornais, cinema, videoclips, desenhos animados como fonte histórica e sua utilização na educação, entretanto, falar das fontes de entretendimento games, marcadas pelo avanço tecnológico e pelo próprio presente na vida cotidiana de milhares de sujeitos sociais, como ferramenta para a educação, ainda comporta significativo corolário de interrogações, inquietudes e incertezas por parte de muitos educadores.

As tecnologias complexas como computadores, videogames, as mais variadas mídias e o acesso rápido ás informação pelo google, youtube, faceboock, twitter entre outros, estão presentes no dia-a-dia dos jovens da “geração internet”, desde a infância até a universidade. Acostumados a realizar três ou mais

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

atividades ao mesmo tempo e a interagir com várias mídias em conjunto com os mais diversos propósitos, seja para aprender, comunicar ou achar o que fazer ao longo do dia, não mantém por longos períodos em sala de aula, atenção para ouvir explanações de conteúdos transmitidas pelo método tradicional. O fato de terem crescido em ambiente digital trouxe novas formas de "ver", "encarar" e "aprender" em suas vidas cotidianas. Observações de pesquisadoresinquietos com a questão mostram que aprendem e se comunicam de uma maneira diferente das gerações anteriores e que estão remodelando as instituições da vida moderna, desde o local de estudo, métodos de aprendizagem, trabalho e mercado.

Essas constatações estão provocando questionamentos sobre o modelo pedagógico tradicional de transmissão e a absorção de conteúdos, focado no professor, para um modelo focado no estudante auxiliado pelas ferramentas digitais facilitadoras.

Lèvy (1999), explica em seus estudos, que as ações cotidianas dos sujeitos com as tecnologias digitais, as novas sociabiliadades geradas pela sua interação nas redes de comunicação, vem transformando nas últimas décadas do século XX, as relações dos sujeitos com o conhecer/saber, assim como, criando resistências com relação a alguns conteúdos apresentados e trabalhados de forma tradicional pela educação nas escolas. As crianças e os jovens enxergam a tecnologia como parte do seu ambiente e absorvem e compreendem conteúdos pela via e lógica do seu mundo. Não aceitam simplesmente o que lhes é oferecido sem explicações concretas da aplicabilidade do conteúdo para as suas vidas. Esses sujeitos na contemporaneidade não apenas observam os métodos utilizados na educação como se constituíram em colaboradores, leitores, escritores, organizadores e estrategistas ativos. Nos games fantasiam, investigam e vencem desafios complexos que interferem no seu dia-a-dia, além de se constituírem enquanto verdadeiramente indivíduos mundiais.

Sob vários aspectos as crianças e jovens da chamada "Geração Internet" são a antítese da "Geração TV", por que não apenas observam e absorvem (como as gerações anteriores), os valores sociais, culturais locais, globais ou hierárquicos dos proprietários dos veículos de comunicação, mas questionam por meio das suas escolhas as informações que desejam apreender. Possuem capaciadade de controle dos elementos que consideram essencial para a sua vida cotidiana nas redes sociais, comunidades, etc. Customizam e personalizam elementos presentes a sua volta. Usam a tecnologia para descartar – deletar o dispensável ou indesejável. Ações que se refletem sobre a tradicional educação que recebem nas escolas.

Essas características contém elementos para reflexões sobre a transformação nas comunicações, educação e história.

Assim, pretende-se neste artigo problematizar a possibilidade da utilização dos games em diversos campos do conhecimento e verificar as vantagens e desvantagens criadas e recriadas pela imersão cognitiva, desenvolvida pelas experiências e prática interativas dos jogos no desenvolvimento dos conteúdos pelos docentes.

Vale ressaltar, que os games não se isolam no processo ensino/aprendizagem muitos se desbobram em outras linguagens, como livros, fílmes e vídeos, além dos fóruns de discussão em redes sociais, ampliando as possibilidades de sua utilização pelos discentes e docentes.

Após pesquisas e entrevistas com sete estudantes que utilizam sistematicamente os jogos em suas vidas cotidianas, durante um ano de trabalho, permito-me concluir que os games, por meio dos seus recursos tecnologicos proporcionam comprovadamente a imersão, simulação e interatividade de forma lúdica e que essa ação abre possibilidades de agregar com mais facilidade conteúdos

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

educativos de forma não linear.

A prática exigida nos games para passar de fase ou para continuar e concluir o jogo revelou desenvolvimento de um grau de compreensão e absorção mais eficaz que os empreendidos pelo método tradicional de ensinar. A interatividade e forma lúdica além de possibilitar o aprender por participação/imersão promove "feedbacks" em cada momento da ação/interação.

Partindo dessa observação e da premissa que os games oferecem formas diferenciadas sobre o entender, agir e conhecer, este estudo procurou avançar nas problematizações sobre os games como facilitadores da aprendizagem de assuntos complexos da área do conhecimento da história, promotor de habilidades cognitivas, facilitador de resoluções de problemas, percepção ampla do mundo, criatividade e o raciocínio rápido (PRENSKY, 2001; GEE, 2003).

Os jogos não são ferramentas novas para a interação, educação e desenvolvimento de habilidades nos indivíduos na vida cotidiana. Já foram utilizados no ensino/aprendizado sob os mais variados objetivos, desde o início dos tempos até a atualidade. Sua concepção se transforma, como qualquer produção humana, segundo o contexto histórico em que esta inserido. Como documento ou fonte histórica apresenta em sua estrutura as relações políticas, econômicas, sociais e inovações tecnológicas do período em que foi criado ou reelaborado. Desvelam categorias repletas de conteúdos sobre as relações de poder reais, imaginárias, ideológicas e ficcionais de um tempo, do olhar de quem o concebeu, os objetivos explícitos e implícitos para quem se destina. São documentos históricos, educacionais e comunicacionais que testemunham as mudanças na vida cotidiana dos sujeitos em sociedades, processos de escolhas, valores sociais, culturais, simbólicas, desejos, ansiedades, imaginações, criatividades, devaneios e reações íntimas dos indivíduos. Ressignifica pelo

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

ação/bricar o "eu" por meio da experiência intersubjetiva, o que não permiti ser estudado somente pela perspectiva do passar o tempo. (COSTA, 2002).

Os documentos/games auxiliam no processo de compreensão e absorção de conteúdos por que propiciam ao jogador ambiente dinâmico com textos escritos, imagéticos, simbólicos, sonoros, controlados por regras bem definidas de forma sinestésica, ou seja, pela mistura dos sentidos do tato, percepção visual e auditiva, ou seja, a interação proporcionada no ato de jogar entre as linguagensdesenvolve experiências imersivas significativas relevantes para o ensino/aprendizado(SANTAELLA, 2004). Carvalho (2006) explica que sua ação/interação não revela contrastes sociais entre os participantes, o que atenua as noções de diferenças de classes, gênero, raça/etnia e que o desejo de viver a imersão propicia ao invés de um observador distanciado do objeto, um sujeito inserido no contexto dos acontecimentos. A presença do sujeito/corpo em ação simbólica no jogo permite a percepção do ficcional, do imaginário e do real, exercício que auxilia o desenvolvimento do raciocínio lógico durante o processo da experiência do jogo. Os games proporcionam exercícios de raciocínio, exigem tomadas de decisão, ações rápidas, olhar estratégico para entender a lógica da narrativa. Esse conjunto de exigências possibilita o aprender a ler, interpretar, solucionar situações postas como desafios, se concentrar e trabalhar com a memória para passar em cada fase ou continuar o jogo. (MOITA, 2007b).

A potencialidade dos games para fins educacionais são inesgotáveis e podem ser comprovadas ao se percorrer pela bibliografia, pesquisa e estudos que sobre jogos educativos da Games-to-Teach da Microsoft em parceria com universidades como Harvard - Education Arcade e Departamento de Estudos de Mídia Comparativa do MIT, (Massachusetts) Instituteof Technology. Os games criados versam sobre diversas áreas do conhecimento como genética, higiene bucal,

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

entre outros temas, e foram aplicados e analisados em diversas escolas da Cidade de Boston. (MOITA, 2007b). Projetos semelhantes podem ser apontados, como os elaborados pelaGeorgia Tech, Universidade de Wisconsin-Madison, Carnegie Mellon, Oxford e Universidade de Copenhagen. (WANG, 2005). Segundo esses estudos, os estudantes com hábito de jogar cotidianamente atingem resultados mais eficazes nos testes matemáticos tradicionais, desenvolvem maiores habilidades de leitura, memorização e pensamento crítico (KROTOSKI, 2005).

Completando, trabalhos acadêmicos sobre os games AgeofEmpires, CallofDuty, The Sims e Sonic já comprovaram contribuições relevantes em disciplinas de geografia, história e matemática. No primeiro game, o sujeito/ator objetiva criar uma civilização e fazê-la crescer, por meio da combinação de recursos, tecnológicos e espaciais. Desenvolve habilidades geográficas, espaciais e conhecimento de história. No segundo, o jogador vivencia um soldado em batalhas e guerras desenvolvendo capacidade estratégica, raciocínio rápido e conhecimento histórico. JáThe Sims o indivíduo/ jogador necessita mostrar suas habilidades para a vida cotidiana na cidade, mostrar valores de ética e cidadania, assim como, demostrar comportamentos sociais e econômicos. O jogador estuda, trabalha, compra casa, viaja, come, dorme, toma banho, faz amigos, namora casa e tem filhos. Em Sonic, assim como em Donkey Kong, o sujeito deve conquistar um número suficiente de respostas certas para resolver um problema proposto, incentivando a busca da superação dos desafios.

Santaella (2004), destaca que a competitividade do jogo é a mesma existente na sociedade contemporânea e Becker (1994) completa ao afirmar que o educador necessita compreender que a educação por se constituir em um processo de construção de conhecimento em condição de complementaridade entre educadores e educandos, por um lado e pela vida competitiva do mundo atual, por outro

lado, o conhecimento construído de forma estática fornecido nas salas de aula, não proporciona aos estudantes e futuros profissionais soluções viáveis para os problemas da vida cotidiana. O sujeito do conhecimento necessita modelar suas ações e realizar operações conceituais com base nas suas experiências para ampliar as possibilidades de integração e sucesso no mundo atual.

A simulação realizada durante os games cria e recria a possibilidade do ator/jogador atue em diferentes funções sociais, ou seja, pode agir como um soldado, médico, engenheiro, professor, policialou mesmo um bandido colocando- o no lugar do outro em suas funções sociais, o que de alguma maneira gera sensações e reflexões sobre os diferentes papéis e funções dos indivíduos em sociedade, um exercício de descentralização do "eu" para o "outro", favorecendo o desenvolvimento da noção de diferença, respeito e valores éticos. Segundo Chauí (2001) a capacidade do exercício da ética pressupõe colocar-se no lugar do diferente, avaliar situações do "eu" e do "outro", a descentralização do etnocentrismo.

Além desses aspectos, os games de sucesso geram desdobramentos em livros romances ambientalizados no contexto da história e filmes (TAVARES, 2007).

Com o objetivo de discutir game/educação e documento histórico, bem como suprir lacunas existentes em pesquisas anteriores, este estudo privilegiou os games: Assassin'sCreed I em especial o Assissin"sCreed II, compostos por uma série de jogos eletrônicos criados por Patrice Desilets.

Nesses games observa-se primeiramente aambientalização datada em 2012 e os movimentos necessários para o estudo das ciências sociaisde idas e vindas no tempo, na históricos.No primeiro jogo,o personagem Desmond Miles, barman descendente de uma linhagem de uma "Ordem" denominada de "Assassinos", é sequestrado por Cavaleiros Templários da Ordem das Indústrias Abstergo e

colocado numa máquina do tempo de nome Animusque possibilita o passeio pelo tempo, pela história. Essa máquina permite voltar no tempo dos seus ancestrais, em um movimento passado/presente relevante para o ensino da história e compreensão das múltiplas temporalidades presentes na vida cotidiana. Desmond, no primeiro game rememora a história vivida de seus ancestrais nos períodos da Idade Média, em específico na época da Terceira Cruzada na Terra Santa, no game II, na Renascença e em outubro de 2012, o game III, ambientalizado durante a Revolução Americana de 1776.

O foco desta pesquisa é o segundo jogo, na Renascença, entretanto para melhor compreensão, vale percorrer brevemente pelo no primeiro game, que apresenta o personagem/jogador que vive as memórias de um ancestral de nome AltaïrIbn-La'Ahad, assassino da época da Terceira Cruzada na Terra Santa. O objetivo é libertar as cidades da influência dos inimigos templários. Sob a perspectiva muçulmana o jogador queima estruturas que representam a dominação dos inimigos templários na região e reconstrói a parte que estava dominada com as características da sua arquitetura. A história das Cruzadas de difícil compreensão para jovens estudantes, devida as características temporais, espaciais e culturais ocidentais e orientais por meio da interação que o jogo proporciona, passa a ser vivenciadas e conhecidas aos olhos do presente. A ambientalização do game apresenta construções de diversos locais das cidades envolvidas no contexto da Cruzada, assim como a reação cristã, na época, diante da conquista da cidade de Jerusalém pelo líder muçulmano Saladino em 1187. Durante a movimentação do jogador/personagem são apresentadas as expedições dos cavaleiros templários e as ações dos condutores, reis da Inglaterra, Ricardo I- Ricardo Coração de Leão, da França, Filipe Augusto e o imperador do Sacro Império Romano-Germânico, Federico Barba Ruiva - Barbarossa ou Barba-Roxa.

Os fatos vivenciados fictícios, imaginários e reais apresentam a história das Cruzadas e segundo depoimentos de estudantes e professores entrevistados, após a familiarização e vitória das etapas do jogo, a interação proporciona visão local e global do episódio.

Já Assassin'sCreed II, foco deste trabalho, na introdução do jogo do tempo presente de 2012 o personagem/jogador se remete á cidade de Florença no ano de 1476. O game consiste em o ator/jogador assumir o papel de um nobre chamado EzioAuditore que teve seu pai e seus irmãos, acusados de traição na cidade de Florença. Esse motivo levou seus familiares a serem executados em praça pública. Junto com sua mãe e sua irmã se deslocam para a vila dos Auditore, lugar que desvela a identidade dos seus irmãos e seu pai como assassinos. O ator/jogador resolve ajudar seu tio Mario na guerra entre os templários e assassinos, com o objetivo de vingar a morte de seu pai e irmãos. Altair do primeiro jogo e Ezio do segundo são ascendentes de Desmond Miles, o barman dos dias atuais que foi capturado em Abstergo.

A movimentação no espaço geográfico e temporal de jogabilidade é não-linear e o jogador caminha livremente pela cidade, observando e conhecendo a geografia do local, a arquitetura e o cotidiano da época, as roupas, os utensílios e os costumes. O século XV, da Itália, durante a Renascença é apresentado, destacando os aproximadamente trezentos anos de distância do primeiro jogo para o segundo.

Personagens baseados em figuras históricas interagem durante todo o game como personagem/jogador, como Leonardo da Vinci, NiccolòMachiavelli, Catarina Sforza, Lorenzo de' Medici, Rodrigo Bórgia e Cesar Bórgia.

Leonardo da Vinci aparece com o intuito de ajudar o jogador ensinando aspectos sobre armas disponíveis para combater o inimigo. Ele mostra as suas

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

invenções e ensina o jogador a construí-las. Incentiva o conhecimento sobre as invenções de Leonardo da Vinci, a criatividade, uma vez que propõem alternativas para a defesa do ator/jogador e saberes sobre a produção artística/científica da época. O jogo amplia a percepção do que significou o período da Renascença.

Promove o encontro durante o jogo com a relação passado/presente, documentos históricos que auxiliam no aprimoramento dos equipamentos do próprio Leonardo da Vinci, reais ou ficcionais, como a existência de luvas com adagas onde colocam lâminas que inoculam veneno para criar e recriar tensão na trama. O imaginário com o real se articulam criando possibilidades de questionamentos e reflexões sobre o que existia na época, ideologias e poderes.

Informações complementares aparecem em pequenas janelas pop-ups que podem ser acessadas durante o game (quando o jogador passa pelos monumentos ou locais históricos), apresentando aspectos do local, história, técnicas de construção, pinturas, entre outras informações. Muitos versam sobre os personagens históricos que exerceram interferência na cidade de Florença, assim como as localizações, documentos e artes. Esse recurso possibilita ao ator/jogador conhecer cada elemento do contexto da história de Florença, os pontos históricos, características das obras de Arte Renascentista, como tamanho e método de pinturas, estilo dos pintores, principalmente de Leonardo da Vinci. Aprender técnicas utilizadas na arquitetura, pintura e escultura da épocaconjuntamente com a história do local de forma não-linear e interativa desenvolve habilidades de conhecer e saber.

O enredodesse game, versa sobre história de vida de um personagem, portanto, trabalha a ideia de memória. Em história e na comunicação a memória é fonte fundamental. Apresenta o ato de rememorar privilegiando o que se deseja pe-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

renizar ou que marcou consideravelmente a vida do personagem. O que o autor do game selecionou. Nesse movimento compreende-se o olhar, as ideologias, as relações de poder implícitas e explicitas da empresa que financia o game, e dos seus criadores. São desveladas, desenterradas pistas sobre quem realizou, por que realizou, e para quem realizou o documento game.

Os mapas apresentados no início do jogo são compostos por quadrados que por meio das atualizações que acontecem durante o jogo, vão compondo partes da cidade. A cidade vai aparecendo aos poucos para o ator/jogador. A localização da cidade de Florença aparece no mapa da Itália, proporcionando noção geográfica e espacial.Conforme a história vai sendo construída o jogador/ator se desloca para outras cidades, primeiro na região da Toscana e depois para outras. Definindo e caracterizando os reinos e ducados da época. Proporciona noção que a Itália não era unificada nessa época, e que os reinos estavam em guerra. Mostra que em cada lugar há famílias muito poderosas que controlam a região e que algumas famílias mantinham o poder em todas as regiões. Destaca a discussão entre duas famílias poderosas e o perigo eminente de guerras-Medici, Sfozas e Borgias. A história acompanha os Medici e os Borgias.

O ator/jogador no decorrer da trama encontra as paginas codificadas durante o jogo, que possibilitam atualizar suas armas e conseguir pontos de saúde extras. O cenário, as pessoas que compõem a trama, as multidões e os esconderijos, proporcionam tomar ciência sob o olhar do presente do cotidiano da cidade, valores e costumes de época. Aparecem durante o jogo diferentes grupos sociais como, burgueses, artesãos, mercadores, clérigos, nobres, prostitutas, artistas e cientistas.

O modo como o ator/jogador se porta no jogo muda a sua reputação. Por exemplo, se assassinar um inocente sua reputação é estragada. Esse sistema é de-

nominado de notoriedade.

Em Veneza, o ator/jogador por meio da possibilidade de nadar e usar os canais de como pontos de esconderijo ou para atrair o inimigo para a água, apresenta os principais pontos históricos da cidade. Nessa parte o ator/ jogador pode acessar localizações escondidas como cavernas e catacumbas. Explorar essas localizações possibilita recompensas ao jogador, como pegar armaduras, dinheiro e objetos.

A noção de temporalidade é apresentada pelo sistema de dia e noite dando um senso de passagem de tempo e pela memória passado/presente do personagem..

O jogo apresenta o sistema econômico da época por meio da possibilidade de contratar serviços de personagens não jogáveis. O ator/jogador pode financiar e investir seu dinheiro, aprendendo noções de economia durante o jogo. Abrir lojas, estábulos e ferreiros fechados. O jogador investe nesses locais, fazendo melhorias na cidade e prosperando socialmente.

O ator/jogador conta com armaduras especiais compradas de ferreiros(apenas a armadura de Altair é adquirida de modo diferente). São elas: LeatherArmor, HelmschmiedArmor, Metal Armor, MissagliasArmor e Armorof Altair.

Os gráficos são em alta resolução possibilitando ao jogador observar detalhes. O jogo é em italiano, pois esta ambientalizado na renascença italiana, mas possui a possibilidade de legendas em outros idiomas. Contribui oferecendo autenticidade ao enredo, de forma subjetiva oferece ao ator/jogador impressão de realidade. O som colabora para a ambientalização, para a trama, dependendo do contexto a trilha sonora principal é atual com músicas do cotidiano do ator/jogador, de ficção científica, mas quando se trata de uma cena que se passa em um festival, por exemplo, a música é de época, demostrando um tra-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

balho de pesquisa denso e sério por parte do autor dos jogos.

As versões literárias dos games, menos divulgadas, seguiram as sequencias: Assassin'sCreed II, denominada de Assassin'sCreed:Renaissance, escrito por Oliver Bowden e publicado pela Penguin Books -o texto se passa somente no século XV, sem menção aos eventos do presente, como no jogo. Publicada em 2011, pela editora Galera Recordno Brasil, sob o nome de Assassin'sCreed: Renascença.Assassin'sCreed: Graphic Novel – onde são narradas duas histórias sobre Altaïribn La-Ahad e Desmond Miles. A Graphic Novel narra a fuga de Desmond da Abstergo, em 2012, e o assassinato realizado por Altaïr em 1191. Escrito por Eric Corbeyran e desenhado por DjilalliDefaux, foi somente lançada na França, Canadá e Itália. A história reconta os eventos finais de Assassin'sCreed e o acontecimentos iniciais de Assassin'sCreed II, no ponto de vista de Desmond e Assassin'sCreed: Brotherhood - Continuação da série escrita por Oliver Bowden e piblicada pela Penguin Books e Assassin'sCreed: The SecretCrusade - terceiro livro da série. A história é narrada por Niccolo Polo, pai do explorador Marco Polo. A história é sobre a vida de Altaïribn-la-Ahad. Foi lançado no dia 20 de junho de 2011, nos EUA.

Jáas versões em filmes, são séries de 36 minutos lançado em 3 partes pelo YouTube. Eles promovem o jogo e comentam as versões em livro. São considerados pelos estudiosos de games como a primeira tentativa da Ubisoft de dar seu primeiro passo em direção à indústria cinematográfica- .Assassin'sCreed: Ascendance - Ascendance é um curta-metragem de animação feito pela UbiWorkshop e pela Ubisoft Montreal, que narra a subida de CesareBorgia ao poder. O curta foi lançado em 16 de Novembro de 2010.

O terceiro jogo da série esta ambientalizadonos Estados Unidos, durante a Guerra da Independência. O protagonista, filho de uma índia americana com um

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

britânico, de nomeConnor é o novo protagonista, no lugar de Ezio, que foi o protagonista dos três últimos títulos. Ele busca justiça.Já é de conhecimento que o novo jogo desenvolverá habilidades de economia. Assim como nos games protagonizados por Ezio, desta vez Connoro ator/jogador terá que ajudar a economia local a se desenvolver para o jogo ser avançado. Não obstante, enquanto nos jogos anteriores as ações consistiam em comprar lojas, o novo jogo exige uma maior imersão na vida econômica do local. Cada personagem tem nomes de personalidades e histórias próprias.Cabe ao ator/jogador interagir para ajudar as pessoas a fazer seus negócios.

Considera-se assim, após acompanhar os atores/jogadores selecionados para esta pesquisa, que os games se constituem enquanto fontes históricas do presente que possibilitam refletir sobre a necessidade de renovação metodológica no campo do saber histórico, comunicação e sem dúvidas novas formas de educar.

Referências

ADORNO, T.; HORKHEIMER,M. Dialética do esclarecimento. Riode Janeiro: Jorge Zahar Ed. 1985.

ALBERONI,Francesco. Valores:o bem, o mal, a natureza, a cultura, a vida. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

ALVES, Lynn. Game over: jogos eletrônicos e violência, no Estado da Bahia. Salvador: PPGE/UFBA, 2004.

ARBEX, MarcoA. O uso dos Jogos de Empresas em Cursos de Graduação em Administração e seu valor pedagógico: um levantamento no Estado do Paraná. In:Encontro Anual da Associação dos Programas de Pós-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

-graduação em Administração, 30, 2006, Salvador, EPQA2470, CD-ROM.

AQUINO, Renata. Jogosde aprendizagem no Brasil. Universia Brasil. Disponível em: http://www.universiabrasil.net/materia/materia.jsp?materia=5950. Acesso em:01/07/2012.

BABIN, Pierree Kouloumdjian, Marie-France. OsNovos Modos de Compreender - a geração do audiovisual e do computador. TraduçãoMaria Cecília Oliveira Marques, São Paulo: Paulinas, 1989.

BERNARD, Ricardo. Métodos de Jogos de Empresa/Simulação Gerencial. In: MARION, José Carlos; MARION, Arnaldo Luis Costa. Metodologias de Ensino na Área de Negócios, São Paulo: Atlas, 2006. p. 83-114. BETTELHEIM, Bruno. Uma vida para seu filho. São Paulo: Artmed, 1984.

BRET, Michel. O tempo reencontrado. In: DOMINGUES, Diana. A arte no século XXI:a humanização das tecnologias. SãoPaulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

BROUGÈRE, G. Jogo e educação. Porto Alegre: Artes Médias, 1998.

CARNEIRO, M.A.B.O jogo e a aprendizagem. Revista Discorpo. São Paulo, n. 5, set. 1995.

CARVALHO, Victa de. Dispositivos em evidência: a imagem como experiência emam-bientes imersivos. In:FATORELLI, A.; BRUNO, F. (Org.). Limia-resda imagem: tecnologia e estática na cultura contemporânea. Rio de Janeiro: Mauad,2006.

CLARK, Donald. Games and e-learning. Epic,2006. Disponívelem: http://www.epic.co.uk Acesso em 26 mai. 2012.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

CLUA, E.W. e BITTENCOURT, J.R. (2004)Uma Nova Concepção para a Criação de Jogos Educativos. Proc.Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE). Manaus-AM: Sociedade Brasileira de Computação, CD-ROM.

COSTA, Maria C.C.Ficção, comunicação e mídias. SãoPaulo: Editora do SENAC São Paulo, 2002.

FELDMAN, Ari. Designing ArcadeComputer Game s , 2000. Disponívelem: http://www.gamemaker.n1/feldman. Acesso em: 15 jul. 2012.

FISHER,Ernst. ANecessidade da Arte. TraduçãoLeandro Konder. Riode Janeiro: Guanabara, 1987.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar:crescer e aprender; resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GOMES, RobertoSanchez e SAMANEIGO, Victor Perez. Aaprendizagem através dos jogos cooperativos. IN: MURCIA,Juan Antonio Moreno e colaboradores. "Aprendizagem através do jogo." Porto Alegre: Editora Artmed, 2005.

GREENFIELD, Patrícia. O desenvolvimentodo raciocínio na era eletrônica: os efeitos da TV, computadores e videogam e s . São Paulo: Summus, 1988.

JOHNSON, Steven. Surpreendente!:a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

KISHIMOTO, T. M. Froebel e a concepcao de jogo infantil. In: KISHIMOTO, T. M. O brincar e suas teorias. Sao Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KRUGER, Fernando L.; CRUZ, Dulce M. Os jogos eletrônicos de simulação e a criança. In: INTERCOM. Anais. Campo Grande, MS, setembro de 2001.

KUHLMANNJr., Moysés. Educação Infantil e Currículo. Campinas: Editora Autores

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Associados, 1999.

LÈVY, Pierre. As tecnologias da inteligência - o futuro do pensamento na era da informática. Tradução Carlos Irineu da Costa, Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____. Cibercultura. São Paulo: Loyola, 1999.

LIMA JUNIOR, Arnaud Soares. O currículocomo Hipertexto — em busca de novos caminhos. Revista de EducaçãoCEAP, Salvador: CEAP, ano 6, nº 20, mar.98, p. 37-43.

LITTO, F. "Pedagogia Sob Medida". Revista Galileu, Ano 12, n. 142, Maio-2003.

LOPES, Paulo da Costa. Jogosde Empresas Geral: a perspectiva do animador com a utilização na pós-graduação lato sensu. In:Encontro Anual da Associação dos Programas de Pós-graduação em Administração, 25, 2001, Campinas, EPA-136, CD-ROM.

MACHADO,Arlindo. Regimesde imersão e modos de agenciamento. In: CONGRESSOBRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO — INTERCOM, 25., 2002, Salvador. Anais. Salvador, 2002.

______. O sujeitona tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007. X, 2006.

MARTINELLI, DanteP. A utilização dos Jogos de Empresas no Ensino de Administração. In:Revista de Administração, v.23, n.3, p.24-37, São Paulo: jul./set., 1988.

MOITA, F. eSILVA A. Os Games no Contexto de Currículo e Aprendizagens Colaborativas On-Line. Comunicaçãoapresentada no III Congresso Luso Brasileiro Sobre Questões Curriculares. Publicado nos anais em CD-Rom.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Braga, PT, de 09 a 11 de fevereiro de 2006.

MORAES,D.B.S.; MORAES, M.B.S.; MACHADO, L.S.; REGO, R.G.; MORAES, R.M.; Anjos, U.U. (2008) GeoplanoPEC: Um Jogo Inteligente Para o Ensino de Geometria Plana. Proc. SBGames, 2008, Belo Horizonte. Sociedade Brasileira de Computação, 2008. p. 1-8.

MURRAY,Janet. Hamletno Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. TraduçãoElissa Khouri Daher e Marcelo Fernandez Cuziol. SãoPaulo: Itaú Cultural / Ed. da UNESP, 2003.

OSOWSKI,Cecília Irene. SaberesPedagógicos numa perspectiva inaciana. Revista de Educação CEAP, Salvador: CEAP, ano 6, nº 20, mar. 98, p. 64-77.

SANTAELLA, Lúcia. Games e comunidadesvirtuais. 2004. Disponível em: http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html. Acesso em: 23 mar. 2012.

TAVARES, Roger. Gamesna Educação: A Batalha Está Começando. Disponívelem: http://meiradarocha.jor.br/index.pl/games_na_educacao. Acesso em: 10 mai. 2012.

VYGOTSKY, L. A formação social da mente. SP: Martins Fontes, 1987.

______. Aformação Social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. tradução José Cipolla Neto [et alii.], São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WANG, Wanderley. OAprendizado através de jogos para computador: por uma escola mais divertida e mais eficiente. Novembro de 2005.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

A HISTÓRIA DO CORPO FEMININO NO CINEMA

Selma Peleias Felerico Garrini

Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP; Professora Pesquisadora Integral da Universidade Presbiteriana Mackenzie; Membro do Grupo de Pesquisas Comunicação, discurso e poéticas do consumo do PPGCOM da ESPM; Professora da ESPM; Pesquisadora do CAEPM-SP, sfelerico@gmail.com

Resumo

O objeto deste artigo é a compreensão do corpo feminino e suas significações passíveis de serem analisadas na historia da humanidade , em especial no cinema. A hipótese central é que a espetacularização na sociedade, em especial na publicidade, faz com que as imagens corpóreas e os produtos anunciados se aproximem cada vez mais, tornando o corpo nosso maior bem de consumo. No século XXI, o corpo é a mensagem. O objetivo geral é analisar as imagens do corpo no cinema e verificar o diálogo que a comunicação estabelece com a sociedade. A metodologia de trabalho segue a seguinte ordem: pesquisa bibliográfica; levantamento e seleção de dados teóricos sobre os temas propostos neste trabalho, como estudos do corpo, imagem, mídia e questões contemporâneas; levantamento documental; análise do material escolhido: compatibilização, crítica teórica e conceituação das imagens do corpo. O trabalho tem a

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

possibilidade de contribuir para os novos estudos do corpo na área de comunicação, pelo levantamento histórico e pela (re) significação e (re) decodificação das imagens no cinema.

Palavras-chaves: corpo feminino; cinema; beleza feminina

Abstrat

The object of this article is to understand the female body and its meanings that can be analyzed in the history of mankind , especially in the cinema. The central hypothesis is that the spectacle in society , especially in advertising , causes bodily images and advertised products are closer and closer , making the body our greatest commodity. In the XXI century , the body is the message . The overall objective is to analyze the body images in film and check the dialogue that establishes communication with society . The methodology follows the following order : literature review , survey and selection of theoretical data on the proposed themes in this work , as studies of body image , media and contemporary issues , documentary surveys , analysis of the chosen material : compatibility , theoretical and critical conceptualization of body images . The work has the opportunity to contribute to the further studies of the body in the area of communication, the historical survey and the (re) signification and (re) decoding of images on film .

Keywords: female body; film; female beauty

A evolução do corpo feminino

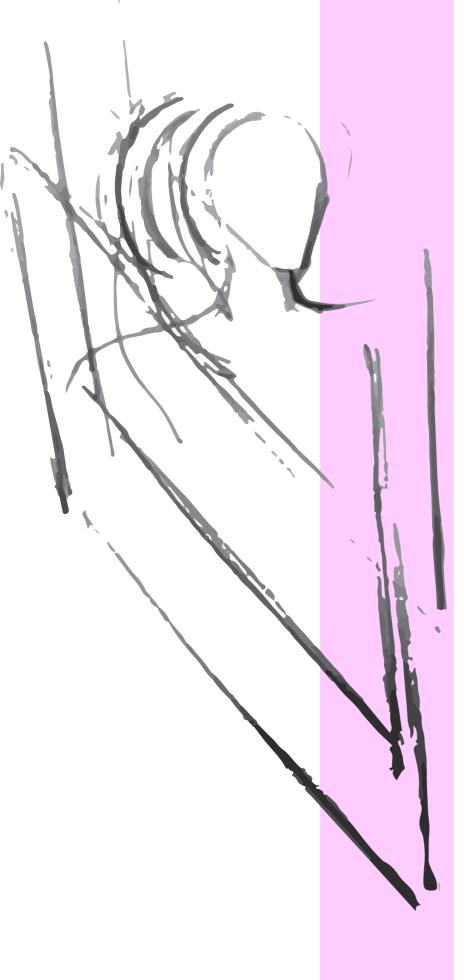
Ao longo da história, o corpo obteve várias formas, sendo algumas mais esguias e outras mais roliças. É fundamental ponderar que ele sempre carregou

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

as marcas e as significações de cada cultura. Para Baitello, (2005, p. 65): “Um corpo vai deixando marcas ao passar do tempo, tanto quanto vai ficando marcado pelo tempo. Vai deixando seus rastros e suas pegadas, que por sua vez vão contando suas histórias.” Registrar e retratar as imagens do corpo é conhecer a história. O homem sempre contou sua história, pelo seu corpo. Ele já foi pintado, tatuado, enfeitado, modificado e, não é de hoje, que o homem passa por grandes sacrifícios para obter um corpo perfeito. A história da beleza reflete uma lenta conquista, uma lenta descoberta de territórios e objetos corporais insensivelmente valorizados. “Todas as categorias do espaço são empregadas, progressivamente enriquecidas, renovadas com o tempo: superfícies, volumes, mobilidade, profundidade “ (VIGARELLO, 2006, p.193).

Não é hoje que a humanidade busca a perfeição, sacrificando e (re) significando seus corpos. São inúmeras as tentativas de alcançar a beleza, ao longo da história. Vários padrões estéticos e condutas regulatórias foram adotados pelo ser humano nessa constante metamorfose corporal. Afinal não basta nascer perfeito, mas sim ser aceito como belo pela sociedade. A historiadora Denise Bernuzzi de Sant’Anna (2005) refere-se à contraposição entre obesidade e magreza que acompanha a história do homem. Foram inúmeras as sociedades que acolheram com alegria a presença dos gordos e desconfiaram da magreza, como se essa expressasse um déficit intolerável para com o mundo. Magreza lembrava doença e o peso do corpo não parecia um pesar. Entretanto no decorrer deste século, os gordos precisaram fazer um esforço para emagrecer que lhes pareceu bem mais pesado do que o seu próprio corpo. Ou então foram chamados a dotar sua gordura de alguma utilidade pública, transformando-a, por exemplo, em capacidade de trabalho duro, ou em travesseiro acolhedor das lágrimas alheias... Como se os gordos precisassem compensar o peso do próprio corpo, sendo fiéis produtores de alegria e consolo (SANT’ANNA, 2005, p.20).

Na Grécia Antiga, o corpo era forte e guerreiro, uma sociedade que contemplava a pluralidade cultural e por isso admitia o corpo mais intelectual, com um estilo de vida mais próprio de poetas, dançarinas e artistas. O corpo espartano era o reflexo do corpo guerreiro. Em Atenas, valorizava-se o corpo poético e filosófico que ao mesmo tempo era dado às práticas físicas como a dança e o circo. Mais que todas as cidades daquela época, Atenas exibia esse corpo heráldico, expondo a nudez corporal como uma criação civilizada; treinando o corpo masculino no ginásio, como uma obra de arte; fazendo do amor entre corpos masculinos signos cívicos. "Os complexos ritos ateniense, baseados nos poderes poéticos da metáfora e da metonímia, consumavam-se no corpo e no espaço urbano." (SENETT, 2009, p.92) O valor que os gregos atribuíam à nudez decorriam em grande parte ao modo como eles imaginavam o interior do corpo humano. "Os seres capazes de observar o calor e manter o seu o seu próprio equilíbrio térmico não precisavam de roupas. Segundo os gregos, o corpo quente era muito mais forte, reativo e ágil do que um corpo frio, inerte" (SENETT, 2009, p.32).

Para os gregos, o conceito de homem estava relacionado ao composto corpo e alma. "Corpo são, Mente sã" (PLATÃO). A Beleza foi tratada de forma mais complexa por Platão, sob duas concepções: a Beleza como harmonia e proporção das partes (derivada de Pitágoras) e a beleza como esplendor, exposta no Fedro, que influenciou o pensamento neoplatônico. Para Platão a beleza tinha uma existência autônoma, distinta do suporte físico que acidentalmente a exprimia; ela não correspondia àquilo que se via. Como o corpo era uma caverna escura que aprisionava a alma, a visão sensível devia superar a visão intelectual, para Platão não era dado a todos, o dom de perceber a beleza. O sacrifício corporal grego em busca da perfeição não era prioridade, as preocupações femininas estavam mais voltadas à higienização do que à beleza

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

estética:

> A mulher helênica era instruída a cuidar da higiene interna e externa. Jejum regular, banhos frequentes e exercícios físicos faziam parte da rotina, assim como a escovação dos dentes e a lavagem regular dos cabelos. Todo o corpo era esfregado com um instrumento chamado estrigilo, que servia para retirar o excesso de óleo utilizado na lavagem e também para ativar a circulação. Embora não colorissem o rosto com pinturas, as mulheres costumavam desenhar um traço em forma de arco no lugar das sobrancelhas, que eram geralmente muito finas e ralas. As gregas sucumbiram, por fim, à maquiagem e aos perfumes quando os bárbaros do Egito e da Ásia Menor passaram a rondar as portas dos gineceus (ULMANN: 2004, p.94).

Mas de um século antes de Adriano, o arquiteto Vitrúvio demonstrava que a estrutura corporal obedece a relações equivalentes de forma e dimensão, sobretudo no que diz respeito às simetrias bilaterais dos ossos e dos músculos. "A obsessão romana por representações plásticas de pessoas ou objetos varia-se de um arranjo geométrico fundamentado em princípios tranquilizadores que o próprio corpo podia perceber". (SENETT, 2009, p. 95).

Na Idade Medieval – séculos cristãos XIII - XV – o corpo passou a carregar os pecados da alma. Enquanto a alma era dotada de imortalidade, a solução para a salvação, o corpo permanecia mortal e, foi considerado um fardo que carregava os pecados humanos e devia ser punido para ser purificado. "O corpo é a abominável roupa da alma", disse o papa Gregório. Por outro, ele era glorificado, sobretudo por meio do sofrimento corpóreo de Cristo, sacralizado

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

pela Igreja. "O corpo é o tabernáculo do Espírito Santo", diz Paulo (LE GOLF & TROUNG, 2008, p. 198) A vida sociocultural era representada na literatura, na pintura e nas artes em geral, pelo Carnaval e pela Quaresma, com imagens que variavam entre os gordos, a fartura , a alegria e os magros, o jejum e o silencio. Nesse período, o corpo perdeu seu espaço como expressão social. Tornando-se motivo de admiração. As manifestações sociais mais ostensivas, assim como as exaltações mais íntimas do corpo, são amplamente reprimidas. É na Idade Média que desaparecem as termas, o esporte, assim como o teatro herdado dos gregos e dos romanos; e os próprios anfiteatros, cujo nome passará dos jogos de estádio às disputas do espírito teológico no seio das universidades. O corpo é considerado a prisão e o veneno da alma. À primeira vista, portanto, o culto do corpo da Antiguidade cede lugar, na Idade Média, a uma derrocada do corpo na vida social (LE GOFF e TROUNG, 2008, p. 208)

> Na idade média, "o corpo alheio de Cristo" transformou-se em uma fonte de sofrimentos ao alcance da compreensão das pessoas comuns que com ele se identificavam. Desde que a dor divina uniu-se as aflições humanas, movimentos baseados na Imitação de Cristo renovaram a experiência de piedade ao próximo: assuma-se a angustia do outro como um infortúnio pessoal (SENETT, 2009, p.166).

Os filósofos, teólogos e místicos, que na Idade Média se ocuparam do corpo, enquanto beleza não tinham muitas razões para tratar da imagem feminina, visto que eram homens da igreja, cujo moralismo medieval convidava a desconfiar dos prazeres carnais. Mas para ECO (2004), eles não se privaram de escritos, como o texto bíblico Cântico dos Cânticos que celebrava pelas palavras do esposo as graças visíveis da esposa: "belos são, com efeito, os seios que se realçam um pouco e são modicamente túmidos... contidos, mas não comprimidos

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

docemente presos sem que odeiem em liberdade... (IN ECO, 2004:154).” A sedução feminina era considerada prejudicial ao homem, mesmo diabólica, para muitos. Para a Igreja, a vaidade representava o que o diabo precisava para precipitar o homem ao inferno. A mulher significava a (re) expulsão do paraíso. Para muitos a beleza física escondia a feiura da alma e levava à perdição. Mesmo fora do campo religioso a beleza feminina causava desconfiança e medo. “Muitas perguntas pairavam no ar: Pode permanecer honesta a mulher bela? Como manter afastados das belas mulheres os sedutores e malfeitores? (LIPOVETSKY, 2007,p.170).” Somente em alguns cantos goliardos e em composições poéticas, quando um cavaleiro seduzia uma pastorinha, a mulher foi descrita com maior fervor.

> De riso alegre e amável, ela atrai para si todos aos olhares. Seus lábios macios e sensuais, ao mesmo tempo inocentes, levam-se a um êxtase sutil quando, com beijos, instalam uma doçura de mel, sinto-me quase um Deus! Sua fronte serena e branca como a neve, a luz brilhante de seus olhos, a cabeleira de reflexos de ouro, as mãos, mais cândidas que lírios, me fazem suspirar... A donzela permitiu-me vê-la, falar-lhe, acaricia-la e por fim beijá-la; faltava ainda a última e mais doce barreira do amor. Se não ultrapassá-la, tudo o que já me foi concedido só dará novo fogo a meu aceso desejo (Anônimo, Séculos XII-XIII; CARMINA BURANA, IN: ECO, 2008, p.158).

Nos séculos XV e XVI, o corpo feminino era farto, com seios grandes, ancas largas, o que, para Rabelais, representava a fertilidade. Os corpos gordos tinham sua beleza admirada. Mas os atrativos femininos ainda eram relacionados à perdição e a ruína. “A beleza provoca mais os ladrões do que ouro”

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

(LIPOVETSKY, 2007, p. 170). No Renascimento, pelo menos na corte e nas artes, a mulher passa a significar o belo sexo. Pela primeira vez, sua imagem aproxima-se da perfeição, parcialmente libertada da tradição que a demonizava, a "Vênus" substitui a imagem da virgem. A mulher renascentista usa a arte da cosmética e dedica-se com atenção à cabeleira (é uma arte requintada, sobretudo em Veneza), tingindo-a de um louro que muitas vezes tende ao ruivo. Seu corpo é feito para ser exaltado pelos produtos da arte dos ourives. O Renascimento é um período de empreendimento e atividade para a mulher, que na vida de corte dita leis na moda e adequa-se ao fausto imperante, sem esquecer, de cultivar a própria mente, participante ativa das belas artes e com capacidades discursivas, filosóficas e polêmicas (ECO, 2004, p. 196).

Na Idade Moderna, o corpo passou a ser objeto da ciência. Descartes estabeleceu uma nova visão do corpo e do homem: o corpo-objeto, independente do ser, o homem-máquina. O ato de pensar segundo Descartes significava a própria existência corporal, de modo que o corpo foi considerado uma extensão do pensamento. Vale lembrar que não é a Idade Média que separa a alma do corpo de maneira radical, mas, sim, a razão clássica do século XVII. Ao mesmo tempo alimentada pelas concepções de Platão, segundo as quais a alma preexiste ao corpo — filosofia que irá alimentar o "desprezo pelo corpo" dos ascetas cristãos, como Orígenes (c. 185-c. 252) –, mas ao mesmo tempo penetrada pelas teses de Aristóteles, segundo o qual "a alma é a forma do corpo", a Idade Média concebe que "cada homem se compõe, assim, de um corpo, material, criado e mortal, e de uma alma, imaterial, criada e imortal". Corpo e alma são indissociáveis. "Ele é exterior (foris), ela é interior (intus), e se comunicam através de toda uma rede de influências e signos", resume Jean-Claude Schmitt. Vetor dos vícios e do pecado original, o corpo também é o vetor da salvação: "O Verbo fez-se carne", diz a Bíblia. Como um homem, Jesus sofreu

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

(LE GOFF e TROUNG, 2008). Em geral, refere-se a esse período como um século racional, coerente, frio e distante, mas deve-se lembrar que foi o século das paixões, dos conflitos familiares e de pensadores como Rousseau, Kant, Sade entre outros. "A razão tem seu lado luminoso em Kant, seu lado obscuro no teatro cruel do Marques de Sade; e a beleza do neoclassicismo é uma reação ao gosto antigo, mas também uma busca de regras rígidas (ECO, 2006, p.239)".

O corpo ganhou em presença e também em mobilidade. Para Vigarello (2006) é nos ateliês que se encontram, desde o fim do século XV, retratos de mulheres adimiradas, menos por seu prestígio ou seu estatuto social do que por sua beleza. As palavras para descrever a beleza do corpo têm seus limites. Os esteriótipos ameaçam as descrições. A palavra "embonpoint" (bom aspecto é o melhor exemplo). Era utilizada no Século XVI, para indicar o equilíbrio entre magreza e gordura. "Mulher muito bela e em bom point." Em outros textos é descrita como "mulher estufa" ou 'melhor ponto'. No século XVII, a cintura e o busto feminino ganharam importância, com a invenção do espartilho, novas formas femininas foram valorizadas. A sociedade, com seus costumes sociais, a moda, as vestimentas, as perucas, os penteados, a maquiagem e as joias, induziu às pessoas a ostentar as partes altas e a esconder as partes baixas, porque as altas, como sede da beleza, deviam ser apreciadas e muitas vezes registradas pela pintura e escultura. Outra lógica que reforça esta visão hierarquizada do corpo, para Vigarello é que a beleza, era representada pela parte superior do corpo, isto é da cintura para cima. "O busto, o rosto, as mãos eram os únicos lugares que chamavam para a perfeição física: a parte superior que olha para a luz do sol. Eles têm aproximação com a natureza dos anjos" (VIGARELLO 2006, p.18).

Antes ainda de 1730, a certeza intima da importância de deixar a pele "respirar" contribuiu para alterar os hábitos de vestir. As mulheres trataram de

aliviar o peso de suas roupas, usando tecido como musselina e algodão; eles simplificaram os modelos em ocasiões especiais, assumindo suas plásticas com mais liberdade. Embora os homens mantivessem o artifício das perucas, colocadas abaixo da linha dos cabelos – por mais que isso tenha se complicado durante o século XVIII_ eles adotaram vestimentas mais leves e menos ajustadas. Livre para respirar, o corpo era mais saudável, pois dispersava com facilidades vapores nocivos (SENETT, 2009, p. 269).

No romantismo, que não significava somente um período histórico, mas sim um movimento artístico com um conjunto de características, atitudes e sentimentos, cujas peculiaridades residiram na sua natureza específica, sobretudo em suas relações originais, a beleza passou a expressar um estado de alma, e não mais uma concepção da natureza. O significado de mulher bonita ganhou novos sentidos. "A beleza deixa de ser uma forma e torna-se Belo o informe, o caótico" (ECO, 2006, p. 303)

Já no século XIX, as praias, os cafés-concertos, os vestidos moldados e apertados, o ritmo musical e a dança, significaram a descoberta do "baixo", as pernas femininas. Segundo Ghiraldelli (2007, ps.43-44), as manifestações e representações do corpo pelos nobres se intensificaram, com artistas que eram contratados para registrar suas imagens em pinturas e esculturas. Apareceu o culturismo (fisioculturismo) e a prática do banho de mar. Desenvolveu-se também a fotografia, e em seguida, o cinema, em ambos a figura humana, em especial o corpo torna-se o grande centro das atenções.

O século XX, para Lipovetsky (2007), marca uma profunda mudança na relação dos homens com a beleza feminina que se afirma como um valor natural, sem nada de maldade como era visto até então. Para muitos triunfa a era da pós-mulher fatal. Desde os anos 10, o cinema dita o padrão de beleza feminina. Não há

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

estrela que não seja considerada divinamente bela. E desde então, a beleza está relacionada ao reconhecimento social e a realização individual das mulheres. Atrizes com pele alva, olhos profundos, esfumaçados de preto e pequenos corações vermelhos nos lábios, com corpos miúdos e roliços, representavam o imaginário feminino da época, e eram copiados em pequenas bonecas de louça. As estrelas mais sensuais eram chamadas vamps, uma versão reduzida da palavra vampiras.(ULMMANN ,2004: 94). Atrizes como Theda Bara, Póla Negri, Marlene Dietrich marcaram esta geração de mulheres.

Theda Bara, com seu corpo roliço e formas arredondadas, era uma das atrizes mais populares do cinema de sua era, além de ser um símbolo sexual dos mais adiantados do cinema. Disponível em: http://www.geocities.com/Hollywood/1096/bara1.jpg > acesso em 22 de fevereiro de 2009.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Com a divinização das atrizes, a sociedade do século XX vivencia a progressiva valorização da beleza feminina. "O que se compra e se vende é a imagem da beleza e não o corpo da mulher (LIPOVETSKY, 2007,p. 177)." Na década de 1920, os atores do cinema americano, tais como Rodolfo Valentino, passaram a representar o ideal masculino, para muitos seus traços físicos eram andróginos. Semelhante a imagem dos metrossexuais dos anos 2000.

Rodolfo Valentino além de ser uma das estrelas mais populares dos anos 20(e do cinema mudo consequentemente), foi o primeiro símbolo sexual do cinema.< Disponível em: http://www.clinicadellaseduzione.com/rodolfovalentino2.jpg> acesso em 22 de fevereiro de 2009.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

A mulher: "Transgressora e atrevida, cortou o cabelo, passou a fumar em público e exibiu uma silhueta sem curvas em vestidos de corte reto e folgado" (ULLMANN, 2004, p. 94). As pernas se manifestaram, os penteados se elevaram, a altura se impôs. "As imagens de Vogue ou Femina , em 1920, não têm relação com as de 1900: Sua aparência desliza da imagem da letra S a letra I "(VIGARELLO, 2006, p.143). A moda à la garçonne reafirmou essa mudança, com os vestidos mais curtos de formas retas, que facilitavam a vida das mulheres para o Charleston – dança comum da época. O cabelo curto trouxe mais leveza, liberdade e praticidade a sua beleza. Mesmo com o sucesso do cinema, o ideal do lar e do casamento para a mulher parecia mais firme do nunca nos anos de 1930. "Greta Garbo resumiu esta dependência em Como me queres – filme de George Fitzmaurmaurice – de 1932: Não sou nada, não tenho nada, pegue-me e me eduque como você quiser" (VIGARELLO, 2006, p. 146).

Greta Garbo <Disponível http://www.dollymix.tv/images/GretaGarbo.jpg> acesso em 22 de fevereiro de 2009.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Mas após uma década de euforia, a alegria chegou ao fim com a crise de 1929, com a quebra da Bolsa de Valores de Nova York — uma grande crise econômica mundial — milionários ficaram pobres de um dia para o outro, bancos e empresas faliram e milhões de pessoas perderam seus empregos. Os anos 30 redescobriram as formas do corpo da mulher através de uma elegância refinada, sem grandes ousadias diferentemente nos livres anos 20 (ALMEIDA, 2001). As mulheres da década de 1940 tornaram-se extremamente sedutoras. . "Os corpos curvelíneos são valorizados, e falam tanto quanto os rostos e os lânguidos gestos, celebrizados pelo cinema noir." (ULLMANN 2004:95). Os cabelos soltos ganharam todas as cores e caídos, cobriam uma parte rosto, o mistério fazia parte da sedução feminina. Rita Hayworth, a musa do cinema na época, passou a ser o símbolo da beleza feminina. "Todos os homens que conheci se apaixonaram por Gilda... e acordaram comigo, disse Rita Hayworth, em uma de suas mais célebres frases" (NOVAES, 2006, p.83).

A cena de Gilda (1946) em que Rita Hayworth faz um strip-tease a imorta-

lizou e a tornou a mulher mais sexy do cinema nos anos 40< Disponível em: http://www.google.com.br/imgres?imgurl=http://www.concept57.net/photogallery/Rita4.jpg&imgrefurl=http> acesso em 22 de fevereiro de 2009.

Na década de 1950, Marilyn Monroe com suas formas arredondas e explosivas, foi a marca da sexualidade feminina e do corpo símbolo de desejo e de consumo. Para Goldenberg (2008), o culto ao corpo ganhou uma dimensão social inédita, acompanhou a era das massas, da industrialização, da profissionalização do ideal estético. Surgem novas carreiras, produtos e serviços voltados à mulher, à beleza e ao culto ao corpo, mais especifica mente.

Marilyn Monroe é uma das mais famosas estrelas de cinema de todos os tempos, um símbolo de sensualidade e um ícone de popularidade no século XX.< Disponível em: http://www.rugartistry.com.au/pictorialrugs/pictures/Marlyn_Monroe_s.jpg > acesso em 22 de fevereiro de 2009.

Estrelas de cinema como Sophia Loren, Anita Ekberg, Brigitte Bardot, eram representantes desse novo corpo feminino que transmitia um erotismo desinibido, natural, acentuado por vestidos decotados, saias coladas e lingeries insinuantes. As formas mignons, de atrizes como Audrey Hepburn, se avolumaram, mas as cinturas de pilão se mantiveram intactas, controladas por cintas elásticas.

Mas nada ilustrou melhor o fim do imaginário da beleza maldita do que a estética sexy, criada pelos desenhistas e fotógrafos dos anos 40 e 50. Ao longo desse período, impõe-se um novo estilo de beleza, a pin-up, cujas imagens invadiram pouco a pouco, os mais variados suportes, dos calendários aos fliperamas, dos painéis publicitários aos cartões postais. Com suas pernas longas, seu relevo mamário, suas nádegas bem-feitas, as pin-ups de Varga, de Petty ou Driben são provocantesmas não perversas, excitantes mas não devoradoras. “Esbelta, saudável, sorridente, a pin-up não tem mais nada de diabólico, parece-se mais com uma boneca sexual brincalhona do que com uma fêmea louva-a-deus, que devora o macho.” (LIPOVETSKY, 2007, p. 172-173). O autor apresentou uma equação sobre a beleza da pin-up: “é o erotismo feminino menos o satanismo da carne, mais a vitalidade jovial” (2007,p.173). Para o autor: ”a beleza feminina já não chama para o abismo, mas para o sucesso, o bem-estar, o equilíbrio e o êxito (LIPOVETSKY, 2007: 175)”.

Os inesquecíveis anos 1960 simbolizaram a década na qual o corpo se libertou, em decorrência, entre outras razões, da revolução sexual, o surgimento da pílula e da busca pela liberdade de expressão. O corpo se agitou em manifestações socioculturais principalmente na Europa e se dilacerou em ditaduras e guerras nos países americanos. Para Vigarello (2006,p.175), tudo mudou, foi impossível viver e pensar como antes. Cidadania, conquista de saberes, controle da procriação, estatuto da mulher casada, liberdade sexual, passa-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

ram a fazer parte da vida cotidiano. Um segundo feminismo se impôs, além da igualdade abstrata, privilegiando a problemática do indivíduo.

> Brigitte Bardot produziu tantas rivais que um consumo em todos os sentidos estimulou as paixões tanto da imitação, como da afirmação. As revistas, em primeiro lugar, multiplicadas nos anos em 1960, insensivelmente generalizaram a cultura da estética e dos cuidados: a publicidade ocupa de 60% a 70% das páginas da Elle, Vogue, em 1960, quase o dobro que ocupava nos anos 1930. O peso do visual se impôs: fotos de rostos ou corpos ampliados em páginas inteira, sinais esticados até o limite do espaço, corpos escorregadios, de curvas superdimensionadas, quadris, bumbuns especificamente enquadrados, interminavelmente reproduzidos e realçados (VIGARELLO, 2006:173)

Nos anos de 1970, o corpo excessivamente magro das modelos ditava a moda feminina e passou a ser objeto de apreciação e de desejo. No Brasil, os corpos eram mais politizados, buscando expressar mais a liberdade do que propriamente a beleza saudável de quem vive em contato com a natureza. Em 1971, apareceu Leila Diniz, como símbolo de liberdade e de espontaneidade, ao exibir sua barriga grávida, de biquíni, na praia de Ipanema, escandalizou e lançou moda. Os ares da liberdade que varreram a sociedade ocidental se refletiram na imagem ideal das mulheres. Corpos bronzeados, cabelos ao vento, energia pulsando nas veias. O culto aos corpos modelados por exercícios ainda não está consolidado, mas se insinua na aparência saudável de quem vive em contato com a natureza (ULMMANN, 2004,p. 96).

Na moda, a modelo inglesa Lesley Hornby, também conhecida como Twiggy, que em

inglês, significa galho seco, representou um novo padrão de beleza, extremamente jovem e magra, com cabelos curtos, aproximava-se a figura de um rapaz. Twiggy emprestou nome e rosto para bonecas, jogos, canetas, cílios postiços, cabides, meias e até máscaras. No Brasil, o corpo violão dá lugar a um corpo tábua. Colaborando com a afirmação: "a magreza torna-se solidária ao antigo imaginário da limpeza, constituído pelo fascínio diante da transparência e do repúdio perante a acumulação (SANTANNA, 1995:22)."

Na década de 1980, predominou na mídia a imagem da super-mulher, poderosa, com cabelos longos, soltos e ombros recheados por ombreiras e braços torneados por atividades físicas praticadas em academias. Assim, redefinir o corpo em músculos passou a ser o objetivo tanto dos homens como das mulheres, foi um reflexo da busca pela igualdade sexual. Jane Fonda, o símbolo dessa geração saúde, chegou a vender 17 milhões de exemplares em seu primeiro livro Jane Fonda Workout, nos EUA. Nos anos 80, ficou evidente que à medida que as mulheres foram ficando mais importantes, a beleza foi adquirindo maior relevância. Em 2006 a atriz publicou sua biografia e entre outras revelações, descreveu o conflito vivido por ela nos anos 80, entre o vigor físico e a bulemia. A sensualidade feminina garantiu-se com as intervenções cirúrgicas, tratamentos estéticos e dietas milagrosas. "Quanto mais perto do poder as mulheres chegam, maiores são as exigências do sacrifício e da preocupação "(WOLF, 1992, p. 36)

> A Revolução do Bem-estar é a herdeira, a testamenteira da Revolução Burguesa ou simplesmente de toda a revolução que erige em princípios a igualdade dos homens sem a poder (ou sem conseguir) realizar a fundo. O princípio democrático acha-se então transferido de uma igualdade real, das capacidades, responsabilidades e possibilida-

des sociais, da felicidade (no sentido pelo da palavra) para a igualdade diante do objeto e outros signos evidentes do êxito social e da felicidade. É a democracia do "standing", a democracia da TV, do automóvel e da instalação estereofônica, democracia aparentemente concreta, mas também inteiramente formal, correspondendo para lá das contradições e desigualdades sociais à democracia formal inscrita na constituição. Servindo uma à outra de mútuo álibi, ambas se conjugam numa ideologia democrática global, que mascara a democracia ausente e a igualdade impossível de achar. (BAUDRILLARD, s/d: 48)

Na década de 1990, as supermodelos tornaram-se o ideal da beleza feminina com seus corpos quase irreais. "Kate Moss, ressuscitou a fragilidade física de Twiggy, dessa vez com causa identificada: anorexia. A doença se alastra pelas passarelas e segundo os médicos, tem relação direta com a compulsão estética de um corpo magro estipulado às mulheres (ULLMAN, 2004:96)".

O excesso de exposição das modelos fotográficas e das manequins, tornando-as celebridades ditou um novo padrão de beleza para a mulher. Suas vidas e corpos passaram a fazer parte do imaginário feminino, com inúmeras entrevistas na imprensa; biografias e sites das mesmas. A modelo tomou o lugar na atriz na TV e no Cinema. Assim como não ter um corpo tão perfeito? "As novas musas da moda foram alçadas ao pedestal outrora reservado às estrelas de cinema. Ei-las donas de uma notoriedade igual, se não superior, à dos políticos (LIPOVETSKY, 2007, p. 180)".

A partir do final do século XX e início do XXI, assistimos especialmente nos grandes centros urbanos, a uma crescente idolatria do corpo, com ênfase cada vez maior na exibição pública do que antes era escondido e, aparentemente, mais controlado (GOLDENBERG E RAMOS, 2002:24). O que antes era vergonhoso passou a ser respeitado, verdadeiro motivo de orgulho para as pessoas. O corpo "bem feito", "sarado", "trabalhado" representa o triunfo sobre a natureza.

Considerações Finais

> Há menos de um século, apesar do calor tropical, os homens vestiam fraque, colete, colarinho duro, polainas e as "santas" mulheres cobriam-se até o pescoço. Hoje, as anatomias mostradas parecem confirmar a ideia de que vivemos um período de afrouxamento moral nunca visto antes. No entanto, um olhar mais cuidadoso sobre essa "redescoberta" do corpo permite que se enxerguem não apenas os indícios de um arrefecimento dos códigos da obscenidade e da decência, mas, antes, os signos de uma nova moralidade, que, sob a aparente libertação física e sexual, prega a conformidade a determinado padrão estético, convencionalmente, chamado de "boa forma". (GOLDENBERG E RAMOS, 2002, p. 24-25).

Os meios de comunicação não apresentam mais nenhum modelo unificado. O corpo feminino ideal hoje não busca somente a realidade, nem o mundo das ideias, nem o das musas. Ele é virtual. Prima-se pelo corpo saudável, o que se enfatiza é o bem-estar e a felicidade, acima de qualquer modelo esteriotipado. Principalmente no sexo feminino, a cultura que impera, tem transmitido como

valor desejável a obtenção de um corpo magro.

> Vemos, assim, a dimensão de regulação e controle das práticas corporais, ao sublinhar o lugar que a beleza assume como valor social. Nossas regulações permanentes, nossos referências identitarios estão bastante enraizados nas expectativas relativas ao corpo, e qualquer contravenção, estética maior provoca um mal-estar, retira-nos do âmbito da ordem, sem nos darmos conta, claramente, do que desencadeia isso e dos elementos implicados nesse processo (NOVAES, 2006:84).

Enfim, "o corpo, repositório de muitas informações sobrepostas é, mesmo sob um tecido ou página cada vez menos plástica, sempre um desenho novo, mutável e resultante de muitas significações (NETO, 2006, p. 57)". O corpo se (re) transforma, (re) codifica marcas que (re) significam o imaginário coletivo, gerando novos textos na cultura. O estudioso do futuro terá dificuldade em distinguir o ideal estético corporal difundido pelo discurso midiático contemporâneo. "Será obrigado a render-se diante da orgia de tolerância, de sincretismo total, de absoluto e irrefutável politeísmo da Beleza" (ECO, 2004,p. 428).

Referências

ECO, Umberto (org.) História da Beleza. Rio de Janeiro: Record, 2004.

GÉLIS, Jacques. O Corpo, a Igreja e o Sagrado. In: CORBIN, Alain, COURTINE, Jean--Jacques ; VIGARELLO, Georges. História do Corpo. 1. Da Renascença às Luzes. Rio de Janeiro, Vozes, 2008.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

GOLDENBERG, Mirian (org.) Nu e Vestido. Dez antropólogos revelam a cultura do corpo carioca. São Paulo: Record, 2002.

LE BRETON, David. Adeus ao corpo. Antropologia e Sociedade. Campinas-SP: Papirus, 2ª. Edição, 2007.

LIPOVETSKY, Gilles. A Terceira Mulher. Permanência e Revolução do Feminino. São Paulo: Companhia das Letras, 1ª. Reimpressão, 2000.

NETO, Manoel Fernandes de Sousa. "Mapas do Corpo, Territórios de Identidade". In: GARCIA, Wilton (org.) Corpo e Subjetividade. Estudos contemporâneos. São Paulo: Factash Editora: 2006.

NOVAES, Joana de Vilhena. O Intolerável Peso da Feiúra. Sobre as mulheres e seus corpos. Rio de Janeiro: Editora PUC Rio, 2006.

ORTEGA, Francisco.O Corpo Incerto. Corporaidade, tecnologias médicas e cultura contemporânea. Rio de Janeiro: Garamond Universitária, 2008.

SANT`ANNA. Denise B. Corpos de Passagem. Ensaios sobre a subjetividade Contemporânea. São Paulo: Estação das Letras, 2005.

SANT`ANNA. Denise B. (org.) Políticas do Corpo. São Paulo: Estação Liberdade, 1995.

ULLMAN, Dora. O Peso da Felicidade. (Ser magro é bom, mas não é tudo). Porto Alegre: RBS Publicações, 2004.

VIGARELLO, Georges. História da Beleza. O corpo e a arte de se embelezar do renascimento aos dias de hoje. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

WOLF, Naomi. O Mito da Beleza. Como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

WOOD & STOCK – VELHOS HIPPIES NO SÉCULO XXI

Tiago Xavier dos Santos

Resumo

Análise da obra Wood & Stock, do quadrinista brasileiro Angeli sob a perspectiva de uma referência da contracultura norte-americana do final dos anos 1960, e a postura dos personagens na contemporaneidade.

Palavras-Chave: Contracultura, Underground, Angeli, Wood & Stock, Chiclete com Banana, História Cultural.

Abstract

Analysis of the work Wood & Stock, the Brazilian cartoonist Angeli from the perspective of a reference of the American counterculture of the late 1960s, and the attitude of the characters these days.

Keywords: Counterculture, Underground, Angeli, Wood & Stock, Chiclete com Banana, Cultural History.

> Você se lembra? Mais ou menos trinta anos atrás, você cruzou com dois caras supercabeludos com mochilas nas costas e sandálias de couro cru nos pés. Lembra? Eles vestiam camisetas estampadas extravagantes em forma de flor. Lembra? Eram dois cabeludos, trinta e poucos anos atrás, com os polegares estendidos em busca de uma carona, lá na estrada para Woodstock? Lembrou? Pois é, eles continuam lá.[1]

Mais de quarenta anos se passaram e o movimento de contracultura do final da década de 1960, que promoveu uma intensa revolução de costumes com sua nova música, suas cores e vestimentas exageradas, seus cabelos compridos, suas viagens 'On The Road'[2], o uso de drogas e a valorização das liberdades individuais, ainda exerce curiosidade e fascínio na contemporaneidade. Estes movimentos que eclodiram junto à juventude norte americana influenciaram - com um forte espírito de contestação, de insatisfação, de busca por novas experiências e por uma realidade diferente daquela que era imposta pela sociedade capitalista que incentiva o consumo desenfreado - jovens de vários outros países, especialmente na Europa e, com menor intensidade, na América Latina.

A influência não morreu ali, naqueles anos sombrios em que jovens eram enviados para lutar em batalhas enquanto outros cantavam hinos hippies de amor e paz. Ela se mantém nos dias de hoje, até mesmo porque aquela geração que nas-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

1 ANGELI. Sobras Completas Cinco: Woody & Stock - Psicodelia e Colesterol. 1. ed. São Paulo: Ed. Jacarandá, 2003. p.03.

2 KEROUAC, Jack. On the road. Porto Alegre: L&PM, 2012. - On the Road é considerada a obra prima do escritor estadunidense Jack Kerouac, um dos principais expoentes da Geração Beat nos Estados Unidos. O livro foi uma grande influência para a juventude da década de 1960. Na década de 1990, O diretor e produtor Francis Ford Copolla comprou os direitos e ensaiou um projeto para levar o livro às telas do cinema. A concretização da versão cinematográfica de On The Road apenas ocorreu em 2012, com produção de Francis Ford Copolla e direção do brasileiro Walter Salles.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

ceu após a 2º Guerra Mundial está hoje adulta, exercendo suas profissões nos mais diversos ramos da atividade humana. Hoje os tempos são outros. Mudanças significativas ocorreram na sociedade mundial nos últimos quarenta anos. As relações entre os seres humanos e destes com o meio em que vivem sofreram inúmeras e radicais transformações - desde os meios de comunicação, passando pelos modos de consumo e pela indústria cultural. Seja na visão que se tem do sexo, na maneira como se educam as crianças, nos hábitos de consumo e até mesmo no uso que se faz das drogas, a sociedade atual é bem diferente daquela que promoveu o Summer of Love[3] em 1967. Na capa do livro 1968: o que fizemos de nós, Zuenir Ventura faz alguns questionamentos:

> Como a revolução virou ditadura do corpo? Como o desbunde virou lucro? Como o happening psicodélico virou baile funk? Como a passeata virou blog? Como as drogas transcendentais viraram narcossintéticas? Como o "paz e amor" virou inteligência emocional?[4]

Tais perguntas indicam várias das mudanças que ocorreram nos últimos quarenta anos em vários lugares do mundo. E não é pra menos. Aqueles jovens de outrora envelheceram e com eles muitos dos ideais que inspiraram a revolução comportamental também ficaram no passado. Os Hippies de ontem são os professores, médicos, advogados, enfermeiros, empresários, fazendeiros, músicos e artistas de hoje. Seja qual for o campo de atuação profissional, estas pessoas que hoje estão próximas dos 60 anos de idade e que fizeram uma revolução

---

3 O Verão do Amor foi um fenômeno social com manifestações em várias partes do mundo em meados de 1967, durante o verão no hemisfério norte. A passeata pela paz realizada no dia 15 de abril (primavera) de 1967 em Nova York é considerada um marco do início desse fenômeno. Essa manifestação reuniu cerca de 300 mil participantes que faziam protestos contrários à Guerra do Vietnã, sendo o maior ato político realizado nos Estados Unidos até aquele momento.

4 VENTURA, Zuenir. 1968: o que fizemos de nós. 1. ed. São Paulo: Ed. Planeta do Brasil, 2008.

de costumes nos tempos da juventude, principalmente a favor das liberdades individuais relacionadas à liberdade sexual e ao uso de drogas, são hoje uma peça de grande importância no motor da economia mundial. Pensar que os jovens de 1969 são, mais de quarenta anos depois, os adultos da atualidade é pensar em uma geração que começou a construir no passado o mundo que temos no presente. Para muitos que viveram a juventude naqueles efervescentes anos, muitas das mudanças que ocorreram de lá pra cá geram mais perguntas do que respostas. Inevitáveis são os questionamentos sobre o que fizeram no passado e sobre as incertezas que se apresentam no presente.

À geração Baby Bommer 5 resta a nostalgia daqueles anos rotulados pela tríade "sexo, drogas e Rock`n Roll? Ou o fato de hoje terem chegado à chamada "idade da razão" os faz entender que é preciso saber viver sob as mudanças impostas pelo tempo, mesmo que elas não tenham cumprido com as expectativas utópicas da juventude? Segundo o quadrinista e ilustrador norte americano Robert Crumb:

> Um monte de gente, inclusive as próprias pessoas que viveram naquele tempo e sustentaram aquelas ideias, tem a impressão de que toda magia dos anos 1960 apenas se esvaneceu, desapareceu sozinha, vítima de seu próprio esgotamento.[6]

Assim como Caetano Veloso - que declarou que a única saudade que sente dos

---

5 Geração que nasceu logo após a declaração de vitória dos Estados Unidos e as Forças Aliadas na 2º Guerra Mundial, fruto do aumento das taxas de natalidade decorrente da renovada economia americana que fornecia mercadorias ao mundo, permitindo a reconstrução da Europa, o combate ao subdesenvolvimento na América Latina e a estabilidade econômica da população, que começava a ter filhos.

6 COHN, Sérgio; PIMENTA, Heyk (orgs). Maio de 68. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2008. p.09.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

anos 1960 é da sua juventude[7] - Crumb faz parte dos remanescentes da década de 1960 que não se apegam de maneira nostálgica ao passado e dão continuidade às suas atividades artísticas em constante diálogo com a contemporaneidade.

No entanto, nem todos os que viveram a juventude na década de 1960 cortaram o cordão umbilical, ou os longos cabelos, que os ligam àquele período. Um exemplo é o músico Sérgio Augusto Bustamante, mais conhecido como Serguei. Apesar de já ter gravado dez discos, o 'Divino do Rock'[8], como é chamado na mídia, se tornou popular menos por sua música e mais por um envolvimento amoroso com Janis Joplin, um dos ícones do Rock`n Roll nos anos 1960. Serguei mantém na casa onde mora, na cidade de Saquarema-RJ, um museu chamado de Casa do Rock, onde as cercas são todas pintadas com desenhos de flores, o quintal ostenta um escudo enorme da paz internacional e as camas estão dispostas no chão. Para Serguei, essa 'é uma casa de acordo com a minha visão do psicodelismo'.[9] O roqueiro que vive em saquarema leva sua vida com base em referenciais de um passado não muito distante.

Uma determinada época da História pode servir como fonte de inspiração para o trabalho de artistas gráficos e quadrinistas, principalmente quando o autor vive algumas de suas experiências de vida neste período histórico. Este artigo pretende fazer uma análise, sob o ponto de vista da História Cultural, de Wood & Stock - dois velhos hippies dos quadrinhos que pararam no tempo e ainda pensam viver nos anos 1960. Criadas por um dos mais aclamados quadrinistas brasileiros, Arnaldo Angeli Filho, mais conhecido por Angeli, as histórias de Wood & Stock foram divulgadas entre 1985 e 1990 na revista Chiclete

---

7 VENTURA, Zuenir. 1968: o que fizemos de nós. 1. ed. São Paulo: Ed. Planeta do Brasil, 2008. p. 142.
8 SEMANA ON LINE. O divino do rock. Disponível em < http://www.semanaonline.com.br/>. Acesso dia 29/07/2012.
9 Ibidem.

com Banana, publicação da Circo Editorial. Em 2003, foi lançado o livro Wood & Stock — Psicodelia e Colesterol[10], que reúne todo material de Wood & Stock publicado na extinta Chiclete com Banana. No final de 2005 foi produzido um longa metragem de animação, com direção de Otto Guerra, que levou os hippies de Angeli às telas do cinema, intitulado Wood & Stock — Sexo, Orégano e Rock`n Roll. Para a análise que será feita neste artigo, apenas serão utilizadas as publicações feitas na revista Chiclete com Banana reunidas no livro citado acima. Antes, porém, faz-se necessário uma breve apresentação histórica da cultura dos quadrinhos para que possamos analisar a obra de Angeli sob a perspectiva do contexto em que está inserida.

As histórias em quadrinhos surgiram no final do século XIX, no jornalismo, com alto teor humorístico e forte crítica política e social. Primeiramente surgiram histórias mais próximas da charge.[11] No início do século XX, surgem as tiras diárias, publicadas nos jornais de todo o mundo. Com o desenvolvimento da imprensa nas primeiras décadas do século XX e a criação de distribuidoras chamadas de syndicates, outros gêneros de quadrinhos acabam se tornando mais populares — aventuras históricas, aventuras na selva, histórias infantis, ficção científica, histórias de detetives e policiais. Autores de quadrinhos, paulatinamente, foram conquistando um grande público, principalmente entre a faixa etária infanto-juvenil.

A consolidação das histórias em quadrinhos como produto da indústria cultural ganha força no decorrer da década de 1950, principalmente nos Estados Unidos.

---

10 ANGELI. Sobras Completas Cinco: Woody & Stock - Psicodelia e Colesterol. 1. ed. São Paulo: Ed. Jacarandá, 2003. p.03.

11 Palavra de origem francesa que significa carga, já que exagera traços característicos de alguém ou de algo para torna-lo burlesco. A charge é um estilo de ilustração que tem a finalidade de satirizar, por meio de uma caricatura, algum acontecimento cotidiano ou atual com um ou mais personagens envolvidos.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

A produção em massa das histórias e personagens mais populares chamou a atenção de pais e educadores que não viam com otimismo publicações que traziam histórias de terror, como Tales from the Cript, histórias de ficção científica, de guerra e super-heróis e, em grande parte, com conteúdo violento e trágico:

> Os quadrinhos eram considerados uma para-literatura deletéria à infância e à juventude, tidos como desviantes da verdadeira e edificante leitura. [12]

Como resposta a essa preocupação com o teor do material que circulava estre as crianças e adolescentes norte-americanos, o Senado dos Estados Unidos aprovou, em 1956, uma lei que estabeleceu a censura aos quadrinhos por meio de um código de ética adotado pelas grandes editoras dois anos antes, chamado Comics Code Authority. Tal medida condenou à extinção as mais populares revistas de quadrinhos do país[13]. Outro fator importante no processo de censura às histórias em quadrinhos é o fato dos Estados Unidos, após a Segunda Guerra Mundial, se elevarem à condição de potência econômica e militar, sob princípios do capitalismo industrial e do liberalismo econômico. Essa posição de liderança no cenário mundial era contraposta pela oposição de países socialistas liderados pela União Soviética. A disputa – armamentista e ideológica - entre as duas potências, chamada de Guerra Fria, fez crescer o sentimento de paranoia de uma possível infiltração inimiga. Frente a essa possibilidade, a censura aos quadrinhos é uma forma que os conservadores norte-americanos

---

12 MAGALHÃES, Henrique. Indigestos e sedutores: o submundo dos quadrinhos marginais. In: Cultura Midiática: revista de pós graduação em comunicação da Universidade Federal da Paraíba. Vol. II, n.1 □ jan./jun./2009. p. 42.

13 O Comics Code Authority foi baseado em estudos do psiquiatra Dr. Frederick Wertham que em seu livro Seduction of the innocent, responsabilizava as histórias em quadrinhos por gerar um poder de sedução aos jovens que poderiam levá-los ao homossexualismo e a delinquência juvenil. Atualmente, as postulações do psiquiatra soam risíveis. Veja: THE COMICS CODE. Comics Magazine Association of América: Facts about Code-Approved Comics Magazines. New York: the Association, 1959. Disponível em: <http://www.comicartville.com/comicscode.htm>. Acesso em: 13 jul. 2012.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

encontraram para controlar as informações que chegavam à sua juventude. Uma consequência da implantação do Comics Code Authority foi a expansão do universo dos super-heróis e o domínio do mercado de quadrinhos pelas editoras DC Comics e Marvel Comics, que se consolidaram atendendo à demanda de histórias bem comportadas que era exigida pela sociedade conservadora. A produção das revistas passou a ser então feita de maneira a atender uma grande demanda, com características próprias do processo de produção industrial, feito em larga escala. O autor passou a ser menor que seus personagens e a produção ininterrupta exigia uma equipe de roteiristas que pudessem trabalhar em sistema de rodízio.

A História dos quadrinhos toma novos rumos a partir da década de 1960, quando há a explosão dos movimentos de contestação contraculturais e a emergência do movimento hippie. Questionamentos à política imperialista dos Estados Unidos, principalmente na postura tomada pelo país durante a Guerra do Vietnã se tornaram constantes. Esse fenômeno, que abarca uma onda generalizada de contestações, ficou conhecido como movimento underground[14] e suas manifestações podiam ser vistas nas diferentes formas de expressão artística. O cinema, a moda, a música, as artes plásticas, a fotografia e os quadrinhos foram algumas das principais linguagens de comunicação artística que expuseram suas críticas ao sistema vigente. Surgem então os quadrinhos underground, marginalizados do mercado editorial por sua postura contestatória, sua abordagem irreverente, sua desvinculação com lucros e principalmente, sua liberdade em relação às restrições morais. Ao publicar com recursos próprios as suas

14 O termo underground é utilizado, nos Estados Unidos, para fazer referência a movimentos de protestos que andam na contra mão do que é tido como convencional. No caso dos quadrinhos o underground equivale a abordagem de temas que o Comic Code Authority considerava antiéticos e ou proibidos, como o uso de drogas, o feminismo, a homossexualidade. Os autores de quadrinhos underground não se submetiam ao código imposto pelas grandes editoras, o que equivale à 'marginalidade' no mercado editorial.

revistas, alguns autores como Robert Crumb, Gilbert Shelton, Victor Moscoso, Richard Corben e Bill Griffith passam a ficar conhecidos do grande público. Suas revistas, que passaram a ser conhecidas por Comix[15], apresentavam variadas propostas estéticas, cada uma em seu estilo, mas sempre com um traço sujo, geralmente em preto e branco, com papel de baixa qualidade e uma estética caricatural e realista. Inicialmente eram vendidas de mão em mão pelo próprio autor, que mantinha um contato direto com seus leitores. As temáticas eram recheadas de sexo, violência, uso de drogas, hippies e ecologia. A crítica aos valores identificados como dominantes propunha uma visão da sociedade americana que ia contra os princípios conservadores. Os personagens eram 'extremamente diferentes dos super-heróis, não apenas por não possuírem superpoderes. Esses personagens parecem(...)ser pessoas que vivem no cotidiano (...) e são diretamente influenciadas pelo que acontece à sua volta'.[16]

Gilbert Shelton foi um dos autores a ganhar popularidade com a criação dos Freak Brothers, em 1967. Com forte tom humorístico, os três irmãos tinham como lema a ideia que é melhor viver sem dinheiro e com maconha do que viver sem maconha e com dinheiro. Suas atividades se baseiam em uma busca agitada pela droga.[17]

Mas de todos os quadrinistas undergrounds, Robert Crumb é o que ganhou maior destaque e abriu caminhos para outros artistas. Foi na revista Zap Comix, que Crumb lançou em 1967, que personagens como Mr. Natural e Fritz the Cat passaram a ser conhecidos por seu comportamento exótico e pornográfico. Mr. Natural era uma espécie de guru hippie – baixinho e de barbas compridas e brancas, o

15 Palavra que é contraponto à palavra Comics. Os Comix são quadrinhos undergrounds. Já os Comics são os quadrinhos que seguiam o código de ética imposto pelo mercado editorial.

16 SILVA, Nadilson Manoel da. Fantasias e cotidiano nas histórias em quadrinhos. São Paulo: Anablume, 2002. p. 23.

17 SHELTON, Gilbert. As fabulosas aventuras dos Freak Brothers. Porto Alegre: LP&M, 1986.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

personagem pregava ideias de desobediência civil mescladas à espiritualidade oriental. Os prazeres carnais não eram ignorados e calipígias mulheres muitas vezes lhe faziam companhia. Fritz, the Cat, que chegou a ganhar um longa-metragem de animação com direção de Ralf Bakshi em 1972, era um gato que vivia se envolvendo em orgias que apontavam para o clima de liberação sexual da época. Não demorou muito para que os quadrinhos underground chegassem às publicações brasileiras – Fritz the Cat e Mr. Natural foram publicados na revista Grilo no início da década de 1970 – e seu modelo 'influenciou fortemente os quadrinistas brasileiros da geração Anos 1970 que estão atualmente ocupando os poucos nichos disponíveis no mercado brasileiro'[18]. Um destes quadrinistas era Angeli, que em 1973 foi contratado para fazer charges na Folha de São Paulo e tenha, talvez, uma das mais importantes investidas por reconhecimento de um trabalho autoral, muito influenciado pelo modo de se fazer os quadrinhos underground dos Estados Unidos.

Angeli nasceu em 1956, na cidade de São Paulo e estava entrando na adolescência quando eclodiram os movimentos de contestação nos Estados Unidos e na Europa e os movimentos de esquerda contra o regime militar no Brasil. Em entrevista à revista Caros Amigos,[19] Angeli fala das suas referências:

> Eu tinha influência da revista O Grilo, que publicava o Crumb (...) não existia espaço para quadrinhos, só tinha O Grilo. O próprio Pasquim era mais charge. (...) Tinha o Millôr, Ziraldo, Fortuna, Jaguar, Claudius, tinha um monte de outros, novos, que faziam o mesmo desenho, sempre falando da mesma coisa (...) e durou muito tempo,

---

18 GUIMARÃES, Edgar. O que é História em Quadrinhos brasileira. Coleção Quiosque nº12. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2005. p.20.
19 Caros Amigos. nº 50. Ano 5. Maio de 2001.

acho que até cair a ditadura, essa coisa meio tosca da charge “de combate”.[20]

No início da década de 1980, Angeli cria a revista Chiclete com Banana. O nome é o mesmo das tiras diárias que publicava na Folha de São Paulo. A revista é publicada pela Circo Editorial[21] e traz inúmeros personagens que satirizam o cotidiano, diferentemente das charges políticas que marcaram o Brasil na década anterior. Os personagens de Angeli apontam impasses que surgem em uma geração que cresceu sob a ditadura e que está perdendo a sua juventude.[22] É o caso de Meia-Oito - militante de esquerda que pretende fazer a revolução armada, mas não se adapta aos novos tempos e vive de recordações do passado — e seu parceiro Nanico — que tem mais interesse em fazer sexo do que em fazer a revolução. Deslocados são também dois personagens criados por Angeli na década de 1990 - os velhos hippies Wood & Stock, que estão calvos e obesos e vivem lembrando as experiências da década de 1960:

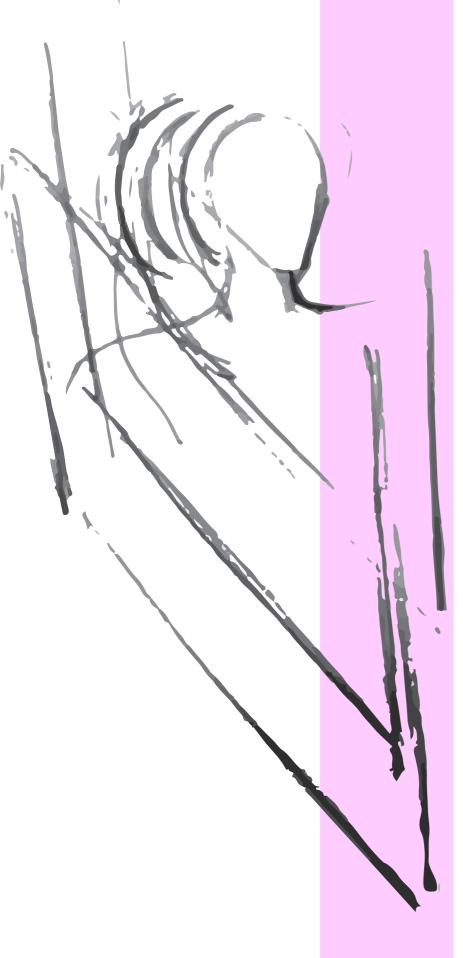
20 Ibdem, p. 31.
21 “Idealizada e implantada pelo editor Antonio de Souza Mendes Neto, conhecido como Toninho Mendes, a Circo Editorial iniciou oficialmente suas atividades em 26 de abril de 1984 (dia em que o Congresso Nacional rejeitou a emenda que instituía a eleição direta para presidente da República) com o lançamento do primeiro álbum da Série Traço e Riso: uma compilação de tiras de quadrinhos Chiclete com Banana, realizadas pelo cartunista Angeli”. in: SANTOS, Roberto Elísio dos. A renovação das histórias em quadrinhos nas publicações alternativas brasileiras da década de 1980. in: Comunicação & Inovação. São Caetano do Sul, v. 12, n. 22:(24-34) jan-jun, 2011. p.30
22 Ibdem, p.31.

capa

sumário

ficha

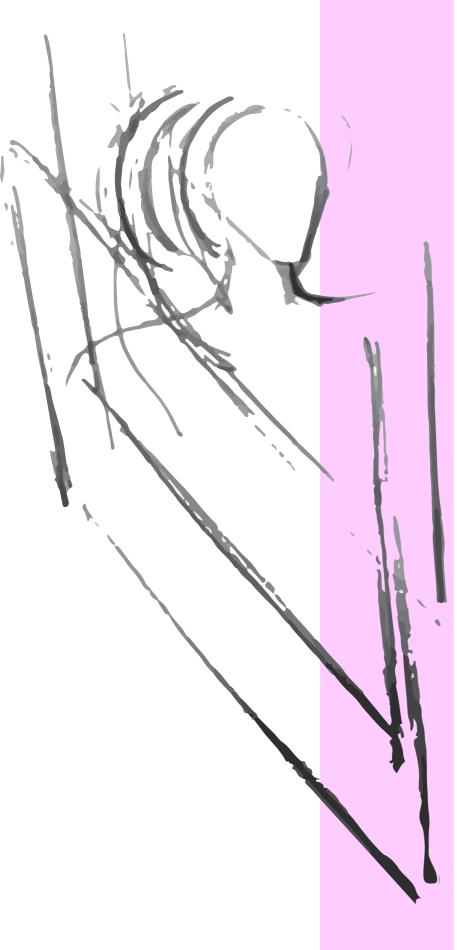
< anterior

próxima >

Wood & Stock são os personagens de Angeli que mais referências diretas fazem à contracultura. O próprio nome dos personagens é uma alusão clara ao festival de música que foi marco da geração hippie em agosto de 1969. Estes personagens representam aqueles que não se adaptam aos novos tempos, pois seus referenciais ainda estão enraizados no passado. Tal dificuldade de adaptação está presente nos conflitos de Wood com seu filho Overall e na relação de Stock com sua namorada adolescente. Para Angeli, Wood & Stock são personagens que podem ser considerados autobiográficos ou uma biografia da sua geração:

> (...) me identifico muito com eles, porque fui um "hipongo", e acredito até hoje naquele discurso de libertação. Muita gente fala assim: "Pô, mas o cara não é mais cabeludo, cortou o cabelo e está usando terno". Não interessa. O mundo mudou depois daquilo tudo (...) Trato o Wood & Stock com muito carinho, porque tenho amigos que são iguais. Agora, se estou com esses amigos, o tempo todo fico criando piadas com eles. Sou da geração hippie, mas tudo dá pra criticar, pra levantar defeitos.[23]

O humor de Angeli ao retratar os dois personagens hippies destaca o descompasso dos ideais da geração de 1960 e os caminhos que esses ideais passaram a percorrer da década de 1990 em diante. As críticas ao universo da contracultura são feitas sob uma ótica que evidencia o anacronismo dos ideais que, naquele período, eram tidos como revolucionários e que pressupunham a construção de uma sociedade diferente. No entanto, a caricatura que Angeli faz da geração hippie também mostra uma vitória de seus ideais:

---

23 Caros Amigos. nº 50. Ano 5. Maio de 2001. p.33.

> O mundo mudou depois daquilo. As mulheres mudaram, ganharam espaço. As liberdades foram mais discutidas. As crianças são educadas de modo diferente hoje em dia, o ensino é diferente (...) agora o namorado come "o" namorado, também. Muitos dizem: "O movimento hippie não deu certo". Deu certo, sim.[24]

Wood & Stock não são apenas uma caricatura hippie – cabeludos e drogados que só pensam em ouvir Rock`n Roll e fazer sexo grupal – mas também apresentam características fortes de um conteúdo do passado em uma nova realidade, deixando claro que há diferenças entre ideais de distintas gerações:

> A representação simbólica dos ideais dos anos 60 está em Wood & Stock tanto quanto a sua crítica, portanto não apresentam apenas velhos hippies, mas o choque entre um arcaico que pregava uma nova sociedade e sua dialética com os novos tempos, que supostamente seriam os frutos dos seus ideais.[25]

A crítica de Angeli não está nas pessoas que pararam no tempo - ou como diz uma antiga piada sobre os hippies - pessoas que estão voltando a pé do concerto de Woodstock. A crítica do autor está na observação de um amálgama existente entre o novo e o antigo, entre as mudanças que ocorreram nos últimos quarenta anos e também suas permanências. O novo, muitas vezes, é contemporâneo ao antigo, já que Wood & Stock representam ideais que ainda são presentes na nossa sociedade de maneira nostálgica. Na sociedade brasileira,

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

---

24 Caros Amigos. nº 50. Ano 5. Maio de 2001. p.32

25 DINIZ, Paulo Fernandes Dias. Os quadrinhos de Angeli e o contemporâneo brasileiro. 2001. Dissertação (Mestrado em comunicação) – Programa de Pós-graduação em Comunicação. UFPE. Recife. p. 95.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

a geração dos anos 1960 tem na luta dos movimentos de esquerda contra o regime militar uma marca característica, praticamente impossível de ser apagada da memória dos que viveram nesse período. O adulto de hoje sente saudades dos seus 'Anos Rebeldes' e o jovem contemporâneo tem uma imagem romanceada do tempo em que seus pais viviam à base de 'sexo, drogas e Rock`n Roll'.

As atitudes que Wood & Stock tinham no passado – fumar maconha, rebeldia, sexo livre – não foram deixadas de lado. Os personagens de Angeli se chocam com elementos do contemporâneo, mas continuam com os mesmos hábitos de anos atrás em um novo contexto. Se tomarmos como exemplo o filho de Wood, o adolescente Overall, podemos perceber que o filho é mais ajuizado do que o pai. Overall é avesso às drogas e insiste com o pai para que ele largue seus hábitos hippies, corte o cabelo, troque de roupa e vá procurar um emprego:

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Há, então, um descompasso entre duas distintas gerações. O historiador Eric Hobsbawn afirma que ‘o que os filhos podiam aprender com os pais tornou-se menos óbvio do que os pais não sabiam e os filhos sim’.[26] Em outras palavras, o historiador inglês está afirmando que as duas gerações, tendo o presente como referência, lidarão de maneiras diferentes com o que apreendem na contemporaneidade. Os jovens não se encontram no mundo de seus pais e vice versa. O jovem não viveu o passado vivido por seus pais e os pais tem uma experiência adquirida que os faz apreender o presente de uma maneira distinta em relação aos seus filhos. O referencial de convivência entre as duas gerações, que é o presente, absorve a postura dos velhos hippies. Wood e Stock tentam compreender o novo sem deixar de lado os ideais de sua época de juventude. Embora sejam anacrônicos, estes ideais não agridem a contemporaneidade. As gerações posteriores à contracultura, que nasceram nos anos 1980 e 1990, e até mesmo as gerações que nasceram no século XXI assimilaram os valores contestatórios de Wood & Stock e os desenraizaram de sua carga política, transformando-o em pautas na construção de um mundo diferente. As doses são homeopáticas, mas as mudanças parecem ser irreversíveis. Muitas lutas atuais ganharam visibilidade no contexto da contracultura e permanecem até os dias de hoje. A juventude atual, paulatinamente, absorveu muitos dos lemas apregoados pelos hippies, pelos movimentos feministas, negro e homossexual. Absorveu também vários outros temas que se apresentam na contemporaneidade, discutindo-os e propondo soluções a determinados problemas: Atualmente, novas políticas sobre uso de drogas estão sendo debatidas. Consenso que há de que a atual política - repressora e proibicionista - que trata a droga como caso de polícia ao invés de abordá-la como caso de saúde pública não tem tido resultados satisfatórios — nem com a redução do uso de drogas ilícitas e menos ainda no combate

---

26 HOBSBAWN, Eric J. A era dos Extremos: o breve século XX (1914-1991). São Paulo: Cia. Das Letras, 1995. p. 320.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

à violência promovida pelo narcotráfico.

Até mesmo as grandes corporações capitalistas estão inserindo em sua gestão temas que foram ligados ao contexto contracultural - a preocupação ecológica com a preservação dos elementos naturais do planeta tornou-se pauta obrigatória no gerenciamento de marketing das grandes empresas — atualmente, produzir e lucrar sem demonstrar preocupação com o meio ambiente é ruim para os negócios, o que obriga as empresas a uma postura considerada ecologicamente correta. Mesmo que essa postura seja apenas uma fachada, uma falsa preocupação com temas ecológicos. O real objetivo das empresas é manter atualizada sua imagem de responsabilidade ambiental adequada às novas exigências do mercado.

Aos poucos, os jovens de hoje vão derrubando os antigos tabus que começaram a ser quebrados com alguns jovens cabeludos há mais de quarenta anos, inserindo temas de debate no contexto da história social contemporânea e visando a transformação da sociedade ao buscar valores mais humanísticos que sirvam de contraponto à ordem tecnocrata vigente. Mas ainda há muito a ser feito.

A contracultura do final da década de 1960 deixou, para o século XXI, legados de extrema importância sob a perspectiva da construção de uma realidade mais humana, mais justa. Mas nem tudo são flores, paz e amor - outros legados, como do uso de drogas, constituem-se em um dos problemas mais graves da atualidade. No entanto, não há como negar que nestes mais de quarenta anos, a contracultura ainda é presente como referência. Para o pesquisador que navega por este período, é necessária a consciência de que não se pode estudá-lo como uma construção idealizada, onde os sonhos se realizam conforme as vontades e os desejos daqueles que a viveram. Em contrapartida, não se pode ignorar a importância revolucionária que o período teve, e ainda tem,

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

no mundo contemporâneo.

Angeli teve essa consciência ao fazer a caricatura humorística da contracultura com os personagens Wood & Stock - hippies criados nos anos 1980 e que ainda são presentes na cultura de quadrinhos do século XXI. Os hippies do quadrinista brasileiro são exemplos da insistência de permanência que a contracultura tem nos dias de hoje. Os tempos são outros e as lutas promovidas pelos diferentes setores da sociedade contemporânea mostram uma configuração política e cultural distinta daquelas que moveram a juventude no final da década de 1960. Mas a luta por um mundo mais humano, mesmo que seja diferente, ainda não deixou de existir.

Referência

ANGELI. Sobras Completas Cinco: Woody & Stock - Psicodelia e Colesterol. 1. ed. São Paulo: Ed. Jacarandá, 2003.

ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de; NAVES, Santuza Cambraia (orgs). “Por que não?”: rupturas e continuidades da contracultura. Rio de Janeiro:7Letras, 2007.

CAROS AMIGOS. nº 50. Ano 5. Maio de 2001.

COHN, Sérgio; PIMENTA, Heyk (orgs). Maio de 68. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2008.

DINIZ, Paulo Fernandes Dias. Os quadrinhos de Angeli e o contemporâneo brasileiro. 2001. Dissertação (Mestrado em comunicação) Programa de Pós-graduação em Comunicação. UFPE. Recife.

GUIMARÃES, Edgar. O que é História em Quadrinhos brasileira. Coleção Quiosque nº12. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2005.

HOBSBAWN, Eric J. A era dos Extremos: o breve século XX (1914-1991). São Paulo: Cia. Das Letras, 1995.

KEROUAC, Jack. On the road. Porto Alegre: L&PM, 2012.

MACIEL, Luís Carlos. As quatro estações. Rio de Janeiro: Record, 2001.

MAGALHÃES, Henrique. Indigestos e sedutores: o submundo dos quadrinhos marginais. In: Cultura Midiática: revista de pós graduação em comunicação da Universidade Federal da Paraíba. Vol. II, n.1 ▯ jan./jun./2009.

PEREIRA, Carlos Alberto Messeder. O que é contracultura. 8° Edição. São Paulo: Brasiliense, 1992.

ROSZAK, Theodore. A contracultura. Reflexões sobre a sociedade tecnocrática e a oposição juvenil. Tradução de Donaldson M. Garshagen. Petrópolis, RJ: Vozes, 1972.

SANTOS, Roberto Elísio dos. A renovação das histórias em quadrinhos nas publicações alternativas brasileiras da década de 1980. in: Comunicação & Inovação. São Caetano do Sul, v. 12, n. 22:(24-34) jan-jun, 2011.

SEMANA ON LINE. O divino do rock. Disponível em < http://www.semanaonline.com.br/>. Acesso dia 29/07/2012.

SHELTON, Gilbert. As fabulosas aventuras dos Freak Brothers. Porto Alegre: LP&M, 1986.

SILVA, Nadilson Manoel da. Fantasias e cotidiano nas histórias em quadrinhos. São Paulo: Anablume, 2002.

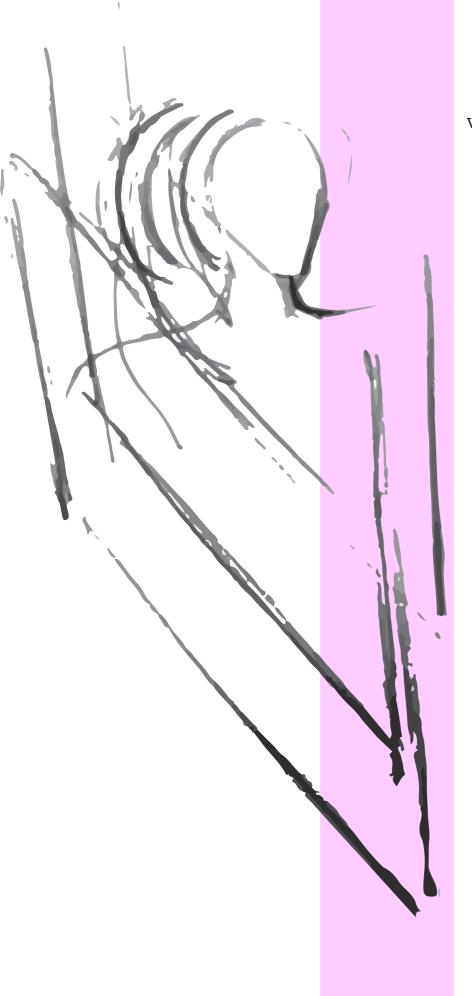
THE COMICS CODE. Comics Magazine Association of América: Facts about Code-Approved Comics Magazines. New York: the Association, 1959. Disponível em:

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

<http://www.comicartville.com/comicscode.htm>. Acesso dia 13/07/2012.

VENTURA, Zuenir. 1968: o que fizemos de nós. 1. ed. São Paulo: Ed. Planeta do Brasil, 2008.

O LUGAR DO 'FILME DE ESTREIA' NO MERCADO CINEMATOGRÁFICO BRASILEIRO

Vitor Vilaverde Dias

graduado em Imagem e Som pela Universidade Federal de São Carlos, mestrando em Estudos de Literatura pela Universidade Federal de São Carlos, orientado pela Profa. Dra. Josette Maria A. S. Monzani. - Artigo vinculado à pesquisa de mestrado desenvolvida pelo autor e incentivada pela FAPESP.

Resumo

Nesse artigo serão discutidas questões pertinentes aos filmes realizados por diretores estreantes, como seu desempenho no mercado cinematográfico brasileiro. Também é problematizado a carreira nos festivais nacionais e internacionais, e as barreiras encontradas dentro da distribuição e da exibição no circuito nacional, tomado pelo produto norte-americano.

Ao fim, busca-se uma reflexão sobre como o atual modo de produção se relaciona com as leis existentes, tentando tornar evidente a carência não só de políticas, mas também de reflexão sobre o conteúdo produzido a partir dessas políticas.

Palavras chave: cinema brasileiro, mercado, festivais de cinema, primeiro filme.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Abstract

With this article will be discussed questions referring to films made by first-time directors, and also their performance in the Brazilian film market. Accordingly is problematized career in national and international festivals, but also the barriers found within the distribution and exhibition in the national circuit where Hollywood blockbusters are dominant.

At the end, we try to reflect on how the current mode of production relates to the existing laws, trying to become evident the lack not only of political but also of reflection on the content produced from these policies.

Keywords: Brazilian film, film festivals, first-time directors.

Algumas questões afligem um estudante de cinema quando este entra numa faculdade: o mercado de trabalho, a remota possibilidade de dirigir um longa-metragem de sucesso, os complicados processos para conseguir leis de incentivo e editais. Nessa difícil jornada, poucos conseguem, de fato, dirigir um longa-metragem, porém, recentes casos do cinema brasileiro poderiam apontar uma esperança naqueles que possuem tal objetivo. Filmes como Os Famosos e Os Duendes da Morte (2009, Esmir Filho), A Alegria (2010, Felipe Bragança e Marina Meliande) e Trabalhar Cansa (2011, Juliana Rojas e Marco Dutra), mostrariam que há caminhos e investimento em diretores estreantes recém-saídos da universidade.

O que se pretende nesse artigo é investigar a carreira do filme Os Famosos e Os Duendes da Morte e por carreira, entende-se a investigação do desempenho do filme em festivais nacionais e internacionais (procurando entender a circulação de um filme nacional que estaria compreendido entre o experimental e

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

o comercial), mas também sua distribuição nas tradicionais salas de cinema e a relação com novas janelas. Para essa investigação, o principal aspecto que se levará em conta é, como já foi dito, a questão do primeiro filme e como isso seria tratado no momento de investir em uma produção.

Famosos conta a história de um garoto isolado numa pequena cidade do Rio Grande do Sul, o adolescente está numa fase de fuga eminente e as únicas saídas para ele são uma ponte de ferro (da qual as pessoas se jogam) e a imensidão da internet.

De acordo com dados da Ancine[1], o filme de Esmir Filho, que tem base no livro de Ismael Caneppele, teve seu lançamento comercial no Brasil em 02 de abril de 2010, com distribuição da Warner Bros. do Brasil e um total de dez cópias em película, estreando também em dez salas. Porém, antes disso, o filme já havia percorrido alguns festivais[2] pelo mundo: Competição Oficial do Festival Internacional de Cinema de Locarno 2009 (Suíça), Competição Oficial na Mostra Generation do Festival de Cinema de Berlim 2009 (Alemanha), Festival Internacional de Cinema de Valdívia (Chile) – prêmio de Melhor Direção, Festival de Cinema de Havana 2009 (Cuba) –prêmio de Melhor Contribuição Artística, XXV Festival Internacional de Cinema de Guadalajara (México) – Escolha do Público de Melhor Filme, Melhor Fotografia e Escolha da Crítica, XIII Festival Internacional de Cinema de Punta Del Este (Uruguai) –Melhor Filme, Festival Internacional de Cinema Independente de Buenos Ares / BAFICI (Argentina) –Melhor Fotografia, Cines del Sur: Festival de Granada de Cine 2010 –prêmio Alhambra de Oro. E também alguns festivais Nacionais: VII Prêmio FIESP/SESI-SP do Ci-

1 Os dados de bilheteria e público, referenciados nesse trabalho são retirados do Informe de Acompanhamento de Mercado, referentes aos relatórios de Informes Anuais de 2010 e 2011, e Informe Mensal de Abril de 2010. Todos disponíveis no site do Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual.

2 A lista com os festivais que o filme participou está disponível no site da produtora Dezenove, e no site oficial do filme.

nema Paulista 2011 – prêmio de Melhor Roteiro, 33ª Mostra Internacional de Cinema de São Paulo e Festival do Rio 2009 – recebendo o prêmio da noite de Melhor Filme, num ano em que parte da imprensa fez questão de considerar o "júri patético", como mencionou André Abujamra em entrevista feita com a produtora do filme Sara Silveira, durante o programa Provocações3. Nessa mesma entrevista, Sara afirma que "é no exterior onde o filme brasileiro mais rende" e, levando apenas em consideração a listagem acima, tal afirmação não parece equivocada. Mas porque tal quadro se configura?

Alguns quadros da distribuição e exibição no cinema brasileiro recente devem ser levados em conta para compreender a importância dada aos festivais, sobretudo com filmes que seriam considerados como filmes de arte. Deixando de lado alguns filmes lançados pela Globo Filmes e criações partindo de novas tecnologias, salvo raras exceções, a maioria dos filmes produzidos no Brasil faz uso das chamadas Leis de Incentivo, o que não é diferente com os chamados independentes:

> Esse cinema da Dezenove, que é o cinema dito independente, sem estúdios e tevês, mas que é dependente do Estado. E nele eventualmente você pode ter a participação das majors, dos distribuidores internacionais que atuam no Brasil. Mas em geral o dinheiro é todo das Leis de Incentivo (SILVEIRA In: BERNADET, 2009, p.277).

Associando-se ou não com uma major (no caso de Famosos já existe a associação com a Warner desde o começo do projeto, também como coprodutora), com o filme pronto, este fica sujeito às condições do mercado ocupado, sobretudo pelo

---

3 Apesar do programa ter ido ao ar na época de lançamento do filme, ele pode ser assistido no Youtube, em três blocos, disponível no canal da TV Cultura no site youtube.com/user/cultura.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

produto norte-americano. Assim sendo, para driblar tal situação e chegar às salas de cinema, o filme acaba sempre na dependência do Estado que, apenas há pouco tempo, começou a se preocupar efetivamente com políticas públicas que contemplem, além da produção, a distribuição e a exibição. Sendo assim, Famosos teve que se sujeitar quase que exclusivamente as "cerca de 200 salas de 'cinema-de-arte', o que as remete a uma participação de quase 10% do mercado" (LUCA In: MELEIRO, 2010, p.68). Essa participação das salas de arte, com uma parcela muitas vezes superior a outros países, não necessariamente significa sucesso de público ou renda para o filme. Grande parte dessas salas é concentrada em poucas cidades, sobretudo nas capitais e com um público selecionado.

Comparando apenas com outros filmes citados no artigo como de diretores estreantes (A Alegria e Trabalhar Cansa), o desempenho de Famosos poderia ser considerado regular no que tange a seu lançamento comercial. Enquanto o filme de Esmir, com dez cópias, conseguiu atingir 7.747 espectadores, obtendo uma renda de R$ 64.897,00 com ingressos; Trabalhar Cansa (distribuído pela Polifilmes), com as mesmas dez cópias atingiu 6.687 espectadores, obtendo uma renda de R$ 67.951,20; já Alegria (distribuído pela Espaço Filmes) alcançou apenas 3.108 espectadores, atingindo renda de apenas R$ 28.517,15. Contudo, quando se olha para todo o quadro, percebe-se o quanto esses números são pequenos e quase insignificantes diante dos maiores lançamentos do ano, ou mesmo dos lançamentos feitos pela mesma major, a Warner no caso. O quadro que se estabelece no ano de 2010 para o cinema nacional é favorecido por grandes sucessos como Tropa de Elite 2, Nosso Lar e Chico Xavier; fazendo com que o cinema brasileiro ocupasse 18,78% do mercado, sendo Tropa de Elite 2, responsável por 56% desse total.

Ao todo, foram lançados no ano 75 longas-metragens e, dos filmes brasileiros em cartaz no ano, apenas 15 conseguiram ultrapassar a marca de 100mil espec-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

tadores. Além de Famosos, a Warner lançou apenas mais um título nacional durante o ano, curiosamente, um filme que também busca um retrato do adolescente em relação com a Internet, porém quase que de maneira esteticamente oposta, As Melhores Coisas do Mundo, da já não mais estreante Laís Bodansky.

O filme de Laís estreou em 152 salas, apenas 14 dias depois do lançamento de Famosos, e obteve um público de 296.739 espectadores, com uma renda de R$ 2.246.886,00, sendo o oitavo filme mais assistido no ano; uma diferença gritante causada por vários aspectos, como a presença no elenco do atual astro adolescente da Rede Globo, por exemplo.

Diante de um quadro tão desigual se faz mais compreensível o investimento em diretores estreantes e no público de Festivais Internacionais, pois se esses filmes não conseguem ser vistos ou obter lucro dentro do nosso mercado, alternativas precisam ser encontradas. Se por um lado, o parque de exibição tradicional está tomado pelos multiplex e pelo produto estrangeiro, o setor de festivais nacionais parece que vem se fortalecendo ao longo dos anos, e nestes ocorre exibição predominante de conteúdo nacional. Além disso:

> Estudos demonstram que, onde acontece festival, além da exibição, há também formação, reflexão, promoção, intercâmbio cultural, diversidade, articulações política e setorial, reconhecimento artístico, ações de caráter social, além de geração de emprego e renda, além de um crescente ambiente de negócio (LEAL In: MELEIRO, 2010, p. 273).

Porém, mesmo com o crescimento do setor de festivais no Brasil, o possível lucro gerado por tais eventos não acaba diretamente com os responsáveis pela produção do filme. Os festivais servem mais como vitrine (sobretudo de

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

curta-metragens) do que como forma de comercialização do produto. Assim, a principal alternativa para o diretor estreante acaba mesmo se constituindo nos festivais internacionais, uma vez que estes pagam em moeda estrangeira, que acaba valendo mais. Ainda assim, é possível perceber que se a busca pelos festivais internacionais é a principal meta dos filmes de arte no Brasil, essa meta parece não estar sendo atingida em sua plenitude. Se levarmos em conta os três principais festivais, em questão de tamanho e repercussão pelo mundo — Cannes, Berlim e Veneza — perceberemos que a participação dos filmes brasileiros tem sido discreta nos últimos dez anos, sobretudo se compararmos a participação de países vizinhos ao nosso, como Argentina.

Nessa primeira tabela, listam-se os filmes brasileiros e argentinos presentes na Seleção Oficial de Cannes dos últimos dez anos, foram levados em conta filmes realizados também em sistema de coprodução com outros países, independente da forma de participação.

- Tabela I: Filmes Brasileiros e Argentinos presentes na Mostra Competitiva, Seleção Oficial de Cannes nos últimos dez anos (2002-2012)[4].

ANO	Brasil	Argentina
2002	-	-
2003	*Carandiru,* de Hector Babenco.	-

4 Dados recolhidos do site oficial do festival.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

2004	*Diários de Motocicleta*, de Walter Salles (Argentina, Brasil, Chile, Peru, EUA).	*Diários de Motocicleta*, de Walter Salles (Argentina, Brasil, Chile, Peru, EUA). *La Nina Santa*, de Lucrécia Martel (Argentina). *Mondovino*, de Jonathan Nossiter (EUA, Argentina, Itália e França).
2005	-	-
2006	-	*Crónica de uma Fuga* (Buenos Aires, 1977), de Israel Adrián Caetano.
2007	-	-
2008	*Bindness*, de Fernando Meirelles (Brasil, Canadá e Japão). *Leonera*, de Pablo Trapero (Argentina, Coréia do Sul e Brasil). *Linha de Passe*, de Walter Salles e Daniela Thomas.	*La Mujer sin Cabeza*, de Lucrecia Martel (Argentina, França e Espanha) *Leonera*, de Pablo Trapero (Argentina, Coréia do Sul e Brasil).
2009	-	-
2010	-	-
2011	-	-
2012	*On the Road*, de Walter Salles (França e Brasil).	-

Por essa primeira tabela, Brasil e Argentina aparecem com a mesma quantidade de filmes nos últimos anos, porém há de se levar em conta que dos seis filmes brasileiros, três deles foram dirigidos por Walter Salles, diretor que possui o trabalho reconhecido desde Central do Brasil (1998) e dois foram realizados em coprodução com a Argentina.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Já quando se analisam os dez últimos anos de Veneza, além de constatar uma lógica maior presença de filmes italianos, Argentina não aparece com nenhum filme e o Brasil apenas como coprodutor junto de China, Hong Kong e Japão do filme Plastic City, dirigido por Yu Lik-wai. Porém, quando analisamos o histórico do Festival de Berlim, apesar de dois filmes brasileiros já terem levado o maior prêmio do festival, Tropa de Elite (2008, José Padilha) e Central do Brasil (1998, Walter Salles), há de se notar uma maior participação dos filmes argentinos, como mostra a tabela:

- Tabela II: Filmes Brasileiros e Argentinos presentes na Mostra Competitiva, Seleção Oficial de Berlim nos últimos dez anos (2002-2012)[5].

ANO	Brasil	Argentina
2002	-	-
2003	Plano Seqüência, de Patrícia Moran.	En ausencia, de Lucía Cedrón.
2004	-	El abrazo partido, de Daniel Burman (Argentina, França e Espanha). Public/Private, de Christoph Behl.
2005	-	-
2006	-	El custodio, de Rodrigo Moreno (Argentina, França e Alemanha). El día que Morí, de Maryam Keshavarz (Argentina e EUA).
2007	O ano em que meus pais saíram de férias, de Cao Hamburger.	El otro, de Ariel Rotter (Argentina, França e Alemanha).

5 Dados recolhidos do site oficial do festival berlinale.de, acessado em janeiro de 2013.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

2008	Tropa de elite, de José Padilha (Brasil e Argentina).	Tropa de elite, de José Padilha (Brasil e Argentina).
2009	-	Gigante, de Adrián Biniez (Uruguai, Alemanha, Argentina e Holanda)
2010	-	Rompecabezas, de Natalia Smirnoff (Argentina e França).
2011	-	Un Mundo Misterioso, de Rodrigo Moreno (Argentina, Alemanha e Uruguai).
2012	Tabu, de Miguel Gomes (Portugal, Alemanha, Brasil e França).	-

Como se pode observar, enquanto as produções argentinas aparecem dez vezes nos últimos dez anos, as produções brasileiras se restringem a apenas quatro títulos. Com isso, evidencia-se uma situação complicada do cinema brasileiro, pois enquanto que no mercado de exibição tradicional não há espaço para os filmes de arte, ou mesmo para o produto nacional, que fica sujeito a um ou outro sucesso de público; nos festivais nacionais a repercussão é isolada e pontual; os festivais internacionais parecem distantes e, se esses são os alvos dos produtores, estão sendo atingidos em mostras paralelas que causam uma falsa sensação de sucesso, mas que sequer faz enxergar no fim do túnel uma esperança do filme se sustentar sem o dinheiro do Estado.

É claro que o investimento em novos diretores é fundamental e sem ele seria muito provável que o cinema brasileiro estivesse estático, como afirma Sara Silveira, referenciada como a 'atual matriarca da produção paulista'[6]:

> Quando o cinema retomou, a Dezenove existia fazendo os filmes do Carlão; aí veio uma sequencia de filmes de

6 Expressão utilizada por Abujamra em seu programa Provocações.

> diretores estreantes, Laís Bodansky, Beto Brant, Anna Muylaert, Marcelo Gomes e outros. A gente veio nesse caminho do primeiro filme e ele vem dando certo (...). Além dos longas, a gente faz dois curtas por ano, justamente pensando na renovação de talentos (...). Nos primeiros filmes há muito hormônio, o hormônio está à flor da pele, eles têm muita vontade de fazer. Então você tem que ter um controle sobre eles, mas também respeitar aquela cinematografia que começou com aqueles curtas (...). Fazemos um trabalho para que o círculo do cinema ande, porque antigamente o cinema brasileiro era feito por meia dúzia de produtores e por diretores que eram diretores-produtores, ou seja, produziam seus próprios filmes (SILVEIRA In: BERNADET, 2009, p. 275- 277).

A problemática colocada aqui é que a atual política do Estado com relação ao cinema, por meio das Leis de Incentivo, acabaria por favorecer apenas inciativas de produção individuais, ou pontuais. As chances de um diretor estreante obter sucesso ou lucro com seu filme são praticamente zero num mercado estabelecido como tal e, assim, as chances dele voltar a dirigir um segundo projeto são menores ainda. Iniciativas como a da Dezenove não refletiriam o grande quadro do meio cinematográfico no Brasil.

Se analisarmos o conteúdo dos filmes, talvez fosse necessário sair da sombra de se repercutindo uma possível cultura nacional e o filme de artista, e investir em filmes medianos, que inovassem na linguagem e dialogassem com o público ao mesmo tempo. Seguindo esse pensamento, se considerarmos como um filme médio aquele que ficaria entre 50mil e 100mil espectadores; no ano de 2010, por exemplo, apenas dois dos 75 filmes lançados situam-se nessa faixa, enquan-

to que 78,66% da produção se contentaram com um público pouco significativo.

Famosos escaparia dessa sombra de cultura nacional quando recupera elementos mundializados como a figura do cantor Bob Dylan e faz referências tanto a elementos presentes na estrutura das canções, quanto parte de um "imaginário coletivo mundial. Neste sentido pode se falar de uma memória cibernética, banco de dados de lembranças desterritorializadas dos homens" (ORTIZ, 1994, p. 126), correspondendo-se com valores do senso comum que recuperam ou não aqueles estabelecidos na década de 60 pelo músico. Mas ao escapar da sombra do conteúdo, o filme se encontra com o mercado estabelecido e, assim como muitos outros filmes produzidos no mesmo molde: "não encontra abertura nas mídias consideradas tradicionais, gerando um descompasso entre o volume de filmes produzidos e a distribuição e a exibição desse conteúdo" (NUDELIMAN In: MELEIRO, 2010, p. 111).

Dessa forma, repensar os modelos de produção e os filmes produzidos é repensar o papel do Estado nessa cadeia, entender que um filme não está restrito apenas à sua produção, e que seu lançamento também não pode estar restrito as salas dos multiplex, pois existem obras que não se encaixam nesses espaços e, se ocuparem de maneira forçada, estarão sujeitas ao fracasso. Há de se entender um contexto maior, para poder criar uma legislação que não contemple apenas o tradicional diretor de cinema com seu projeto artístico encadernado embaixo do braço.

> Políticas públicas de apoio à indústria cinematográfica, para serem eficazes, precisam ter como premissa que essa cadeia produtiva está imersa numa lógica mais ampla, compondo a complexa e dinâmica rede de relações econômicas que perfazem a indústria audiovisual (MATA, In: MELEIRO, p. 38).

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Uma mudança de política, contudo, não ocorre somente no que tange a legislação, uma mudança política requer também a mudança de postura daqueles interessados nessa política. Porém, com o meio cinematográfico ideologicamente dividido:

> (...) entre aquele grupo que tem relações com a Globo Filmes e outro grupo – muito maior em termos numéricos – que permanece quase totalmente alijado do mercado cinematográfico ou de qualquer outro (AUTRAN, In: MELEIRO, p. 32).

Parece que qualquer mudança de política deverá mexer na postura daqueles que já possuem seu circuito garantido, por conta das relações com as majors¸ com os artistas da Globo e com o dinheiro das Leis de Incentivo; ou daqueles que possuem a garantia de seu filme produzido e nem chegam a vislumbrar uma participação no mercado, mas a produção está sempre garantida pelo Estado, e isso satisfaz boa parte do meio, o problema seria 'só o resto'.

Referências

BERNADET, Jean-Claude. Cinema Brasileiro Propostas para uma história. (segunda edição revista e ampliada). São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

CANEPPELE, Ismael. Os Famosos e Os Duendes da Morte. São Paulo: Editora Iluminuras, 2010.

MELEIRO, Alessandra (Org). Indústria Cinematográfica e Audiovisual Brasileira Vol III – Cinema e Mercado. São Paulo: Iniciativa Cultural, 2010.

ORTIZ, Renato. Mundialização e Cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.

Observatório Brasileiro do Cinema e Audiovisual. Disponível em: <oca.ancine.gov.br> acessado em janeiro de 2013.

Dezenove. Disponível em: <dezenove.net> acessado em janeiro de 2013.

Os Famosos e Os Duendes da Morte. Disponível em: <wwws.br.warnerbros.com/osfamososeosduendesdamorte> acessado em dezembro de 2013.

Festival de Cannes. Disponível em <festival-cannes.fr> acessado em janeiro de 2013.

Festival de Berlim. Disponível em <berlinale.de>, acessado em janeiro de 2013.

OS FAMOSOS E OS DUENDES DA MORTE. Esmir Filho. Brasil, 2009, filme 35mm.

PROVOCAÇÕES. TV Cultura. Brasil, 2009, vídeo.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

DISPOSITIVOS DE ROTEIRO NA RELAÇÃO CRIATIVA

< anterior

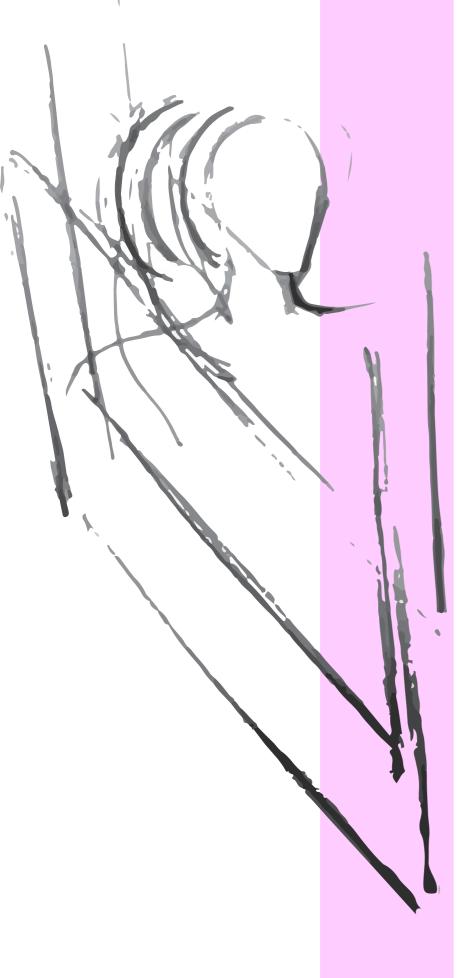
próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

ROTEIRO DE DOCUMENTÁRIO E FILMES DISPOSITIVO: A RELAÇÃO DO ARGUMENTO NA CRIAÇÃO

Georgia da Cruz Pereira / Marcos Antonio Neves dos Santos

Universidade Federal de Pernambuco, Doutoranda em Comunicação, georgia.cruz.pereira@gmail.com Universidade Federal de Pernambuco Mestrando em Comunicação, marcossantos.cine@gmail.com – *Pesquisa realizada com bolsa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal em Nível Superior e com bolsa da Fundação de Ampara à Ciência e Tecnologia de Pernambuco*

Resumo

É frequente a ideia de que os filmes documentários prescindem de um roteiro para a sua realização. Contudo, tal pensamento não se confirma na prática, em que existem roteiros e projetos de roteiro nas produções de documentário e até mesmo como exigência para submissão em editais de fomento. Há ainda filmes que se utilizam de motes e proposições estabelecidos por seus realizadores para guiar a produção fílmica e são conhecidos como filmes dispositivo. O presente artigo visa a discutir os formatos de roteiros documentários, suas dinâmicas de escritura, bem como os modos como os roteiros e proposições de argumentos se estabelecem nos filmes dispositivos. Serão aqui analisados os filmes 33, de Kiko Goifman; e Câmera Escura, de

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Marcelo Pedroso.

Palavras-chave: Roteiro de Documentário; Processo de Criação; Fillmes Dispositivo; Documentário Brasileiro.

Abstract

There is the idea that documentary films dispense a screenplay for its realization is frequent. However, such thinking is not confirmed in practice, there are scripts and script projects in the production of documentary and even as a requirement for submission in foment. There are still films that use motes and propositions established by its directors to guide the film production and are known as apparatus films. This article aims to discuss the formats of documentary scripts, writing their dynamics as well as the ways the scripts arguments and propositions are established in apparatus films. Here were analyzed 33, a movie by Kiko Goifman, and Camera Scura, by Marcelo Pedroso.

Keywords: Documentary Screenplay, Creative Process, Apparatus Films, Brazilian Documentary.

Introdução

Comumente tem-se a ideia de que os filmes documentários são produções que prescindem a existência de um roteiro para a sua realização. Contudo, ao observarmos as práticas de set de gravações e as exigências de editais, percebe-se que há, sim, a necessidade de um guia para que o filme seja executado. No entanto, é preciso ter em consideração que, dada a multiplicidade de filmes documentários existente, os modos de se entender roteiros

de documentários ou projetos de realização serão diversos. Essas formas corresponderão aos tipos de documentários realizados. Tomando esse como um ponto para reflexão, podemos então pensar de que maneira um roteiro de documentário vai se constituir enquanto peça de apoio à sua realização e elemento de seu processo criativo.

Seguindo o que Sérgio Puccini (2009) apresenta, a primeira questão a ser elaborada diz respeito ao tipo de documentário que está em pauta. A resposta à essa questão é de fundamental importância para pensarmos o roteiro sobre o qual se está falando. Ele estabelece que, grosso modo, podem haver duas macro categorias de roteiros documentários: os roteiros semelhantes aos da ficção e os roteiros espontâneos. Os do primeiro tipo seriam relativos aos filmes de cunho mais histórico e biográfico. Já os roteiros espontâneos seriam aqueles que traçam muito mais um planejamento de ações de produção do que especificamente detalhes e definições de cenas.

Dentre esses filmes espontâneos, podemos destacar na produção contemporânea a realização de filmes que são chamados filmes-dispositivo ou filmes-processo. Esses filmes tem como mote de sua realização o estabelecimento de dispositivos internos ao filme e que tem como objetivo fazer com que haja filme (COMOLLI, 2008).

Filmes-dispositivo, tal como nos explica Cezar Migliorin (2005), são filmes que se utilizam de um dispositivo fílmico como estratégia narrativa. Assim, o dispositivo é o que propicia narrativa, o movimento, fazendo com que os acontecimentos possam ser produzidos.

Dessa forma, a construção e a ativação do dispositivo é o que inicia a narrativa fílmica, através de uma estrutura criada em que os personagens estão inseridos e nela atuam. A respeito da formulação e configuração desse

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

dispositivo narrativo, Migliorin (2005) explica:

> o artista/diretor constrói algo que dispara um movimento não presente ou pré-existente no mundo, isto é um dispositivo. É este novo movimento que irá produzir um acontecimento não dominado pelo artista. Sua produção, neste sentido, transita entre um extremo domínio - do dispositivo - e uma larga falta de controle - dos efeitos e eventuais acontecimentos.

Podemos entender os dispositivos como estratégias narrativas como argumentos da criação fílmica documentária contemporânea. Nas proposições fílmicas estão presentes as proposições de personagens, os conflitos, o tempo e o espaço da narrativa. A diferença está nas propostas de condução dessa narrativa e da estrutura que esse filme terá a partir do pré-estabelecido pelo dispositivo.

De modo relacional, podemos dizer que a diferença dos filmes-dispositivo para os filmes convencionais está na formulação das situações cênicas, nesse trânsito entre controle e descontrole.

Diga 33

No ano em que completa 33 anos de idade, um homem resolve procurar por sua mãe biológica. Para essa busca, ele estabelece um prazo de 33 dias, ao final do qual - tendo ou não encontrado sua mãe - a procura se encerra. A partir de pistas dadas por detetives de São Paulo e Belo Horizonte ele inicia sua

investigação.

Ao longo do processo, vai simultaneamente registrando os acontecimentos em um diário on-line e fazendo um filme dessa procura. A atmosfera detetivesca é mantida pela estética noir, e um fio de ironia quebra a tensão dessa busca. Documentário e ficção são entrelaçados à medida que o tempo vai passando. Esse é o dispositivo- argumento de 33 (2003), do diretor Kiko Goifman.

Ao longo do filme é possível perceber o quanto essa orientação de ações marca tanto a realização quanto a montagem do filme. Um dos pontos de encaixe está no uso de recursos gráficos para reforçar a preponderância desse argumento como elemento fundamental do processo de realização. O filme vai sendo apresentado com uma sequência de contagem feita em múltiplos de 3, até que se chegue no capítulo final: 33.

Interessante perceber como a concepção do documentário se estabelece de maneira espontânea, dada a sua dinâmica de tratamento dos conteúdos e li-

berdade de fórmula. Talvez esse seja um dos pontos mais importantes ao fazermos uma relação entre o papel do dispositivo e da realização, a questão do controle inicial e do descontrole do percurso. Sendo, inclusive, necessária a inclusão desse elemento para que a narrativa se torne coerente com a proposição.

Câmara Escura

Casas com muros cada vez mais altos. Pessoas cada vez mais enclausuradas em suas residências. Um bairro cujos imóveis fazem jus ao nome: Casa Forte. Com o avanço da verticalização imobiliária em Recife e todas as discussões de segurança pública na cidade, o diretor resolve presentear algumas casas de muros altíssimos com uma câmera já ligada. O objetivo é registrar as reações das pessoas ao aparato e depois receber as imagens de volta, para que elas componham o filme. Câmara Escura discute em seu dispositivo/argumento a relação das pessoas com o medo, com a cidade, com o outro, consigo.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Aqui as imagens são cruas e estão ali mais para registrar um processo do que para indicar uma narrativa plástica, bem acabada. São imagens titubeantes, imagens vacilantes muitas vezes, mas que dão conta dessa realização. O argumento aqui segue o mesmo tom propositivo de 33, com o objetivo de estabelecer um movimento não previsto no tempo e no espaço, proporcionando com que haja filme.

No filme as situações de controle pedem pelo descontrole da ação das personagens. A ação é alimentada por esse contato entre os personagens e as câmeras, pelo seu desconforto e até mesmo por suas reações totalmente inesperadas. Um das casas escolhidas para compor o filme dão esse tom à narrativa, uma vez que a proprietária do imóvel ao receber a câmara escura em sua porta pensa se tratar de um objeto criminoso ou algo ameaçador. Denuncia a ação na polícia e o espaço do filme é transportado para a delegacia, fazendo com que o próprio dispositivo do filme reconduza o espaço e o tempo da realização.

Referências

COMOLLI, Jean-Louis. Ver e Poder - A inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

MIGLIORIN, Cezar Ávila. Eu sou aquele que está de saída: dispositivo, experiência e biopolítica no documentário contemporâneo. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, CFCH/ECO, 2008.

___________. O dispositivo como estratégia narrativa. Revista Acadêmica de Cinema – Digitagrama, nº 3, 2005, Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro. Em <http://www.estacio.br/graduacao/cinema/digitagrama/numero3/cmigliorin .asp>. 25 de maio de 2008.

NICHOLS, Bill. Introdução ao Documentário. Campinas: Papirus, 2005.

PUCCINI, Sérgio. Introdução ao Roteiro de Documentário. Doc On-line, n.06, Agosto 2009. Disponível em <http://www.doc.ubi.pt/06/artigo_sergio_puccini.pdf>. 20 de outubro de 2013.

SALLES, Cecília Almeida. Gesto Inacabado. São Paulo: AnnaBlume Editora, 2007.

___________. Redes da Criação: construção da obra de arte. São Paulo: Editora Horizonte, 2008.

33. Kiko Goifman. São Paulo: PaleoTV, 2003, P&B.

Câmara Escura. Marcelo Pedroso. Recife: Simios Filmes, 2012, Cores.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

EXPERIMENTAÇÕES E NUANCES NARRATIVAS DO PÚBLICO E DO PRIVADO NO PROCESSO CRIATIVO DE FILMES AUTOBIOGRÁFICOS

Márcio Henrique Melo de Andrade

Universidade Federal de Pernambuco - Mestre em Educação Matemática e Tecnológica - marcioh.andrade@gmail.com

Resumo

Este artigo parte de uma pesquisa inicial sobre a relação entre processos de criação experimental em audiovisual e os estudos relacionados à estética da existência (SCHOLZE (2007); FOUCAULT (1992; 1999)) e às narrativas de si (BOEHS (2000); LEROUX (2010)). No cinema, encontram-se trabalhos envolvendo registro autobiográfico experimental como nos filmes-diários de Jonas Mekas [Walden: diaries, notes and sketches (1969)] ou de cineastas como Su Friedrich, Peggy Ahwesh, Leslie Thorton – relacionadas ao feminismo. Além disso, outros trabalhos mais recentes como o roteirista Charlie Kaufman [Adaptação (2002), Sinédoque Nova York (2008)], a cineasta Agnès Varda [As Praias de Agnès (2008)] e dos brasileiros André Novais Oliveira [Fantasmas (2011) e Pouco Mais de Um Mês (2013)] e Eric Laurence [Uma Passagem para Mário (2013)] trabalham flertando com os terrenos do fantástico, do documentário, da mescla do real com o ficcional e da exposição do processo criativo no produto final.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Neste artigo, parte-se da pergunta "Quais as características das narrativas autobiográficas no cinema e que novas narratividades audiovisuais podem explorar os relatos autobiográficos mesmo diante da contemporânea publicação e exploração do privado no meio multimidiático?" e apresenta-se como fundamentação teórica estudos relacionados à criação de narrativas autobiográficas (BOEHS (2000), LEROUX (2010)), autoria audiovisual (MARTIN (2003); AUMONT (1995)), cinema experimental (WEES (2001)), "espetacularização do eu" (SIBILIA (2008)), "videografias de si" (COSTA (2008)) e outras temáticas relacionadas. Como metodologia, pretende-se realizar um estado da arte relacionado a autobiografias no cinema e, a partir das características encontradas, desenvolver progressivas experimentações narrativas em audiovisual, propondo narratividades autobiográficas que, ao mesmo tempo, estetizem a existência do sujeito criador e avancem nas concepções e realizações artísticas relacionadas a este "cinema autobiográfico" como (re)criação do eu a partir de uma ficcionalização levada a extremos de mínimo e máximo. Como resultados esperados, pretende-se, além de um estado da arte sobre cinema autobiográfico e suas principais características, desenvolver curtas-metragens experimentais que desenvolvam narratividades diversas e distintas ao problematizar formas e processos de criação de autobiografias audiovisuais.

Palavras-Chave: Cinema Autobiográfico; Narrativas de Si; Processo de Criação.

Abstract

This article is part of an initial research about the relationship between processes of experimental audiovisual creation and studies related to the aesthetics of existence (SCHOLZE (2007), Foucault (1992, 1999), Arendt (1995), HALL (2002)) and narratives of self (BOEHS (2000); LEROUX (2010)).

In the film , there are studies involving experimental cinema and autobiography in the movies - like Jonas Mekas [Walden: diaries, notes and sketches (1969)] or Su Friedrich, Peggy Ahwesh, Leslie Thorton - related to feminism. In addition, there is the work of the screenwriter Charlie Kaufman [Adaptation (2002), Synecdoche New York (2008)], the filmmaker Agnès Varda [The Beaches of Agnès (2008)] and Brazilian André Novais Oliveira [Ghosts (2011) and Little Over a Month (2013)] and Eric Laurence [A Passage to Mario (2013)] work, flirting with the land of fantasy, documentary, the mix of real and fictional and exposure of the creative process in the final product. This paper is part of the question " What are the characteristics of autobiographical narratives in film and new audiovisual narratividades can explore the autobiographical accounts in the face of contemporary publishing and exploitation of the private in a multimedia environment?". And is presented as a theoretical foundation related studies the creation of autobiographical narratives (BOEHS (2000) LEROUX (2010)), audiovisual authorship (MARTIN (2003); AUMONT (1995)), experimental cinema (Wees (2001)), "spectacle of the self" (SIBILIA (2008)), "videographies of self" (COSTA (2008)) and other related topics. The methodology is intended to establish a state of the art related to autobiographies on film and, from the characteristics found to develop progressive experiments in audiovisual narratives, autobiographical narratives proposing that, while recreates the existence of the creator subject and move on conceptions and artistic achievements related to this " autobiographical film" as (re) creation of the self from a fictionalization taken to extremes of minimum and maximum. As expected results, it is intended, and a state of the art on autobiographical film and its main features, develop experimental short films that develop diverse and distinct narratives to discuss ways and processes of creating audiovisual autobiographies.

Keywords: Autobiographical Film; Narratives of Self; Creation Process.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Narrando a Si Mesmo — Uma Arte?

O ato narrativo faz parte do cotidiano do ser humano das mais variadas formas — livros, músicas, filmes, seriados, contos, depoimentos etc. — compreendido por Boehs (2000) como uma atividade de reflexão sobre o passado ou a criação de situações e personagens. De modo geral, este ato de contar histórias tem como intuito compreender contextos e situações do presente a fim de prever e conceber ações práticas na realidade. Mesmo que, ao ter contato com este conceito, imediatamente sejamos conduzidos a pensar em narrativas clássicas de autores consagrados, esta é uma atividade intrínseca ao nosso dia a dia. Quando rememoramos situações com que lidamos em nosso cotidiano e as contamos para nós mesmos e para outros, realizamos um tipo particular de narratividade, chamado "narrativa de si".

Este tipo de narratividade, por mais distante que pareça, relaciona-se ao nosso cotidiano de forma mais concreta do que os universos imaginados em histórias fantasiosas. Scholze (2007), ao pesquisar sobre narrativas de si, observa que nossa

> capacidade de reflexão sobre o que fazemos, em especial sobre o que fazemos com nós mesmos, e o que deixamos fazer conosco é da nossa condição humana, e ela se dá pela linguagem como possibilidade de constante reinvenção de nós mesmos (SCHOLZE, 2007,p. 62).

Ao problematizar conceitos trazidos por autores como Foucault (1992) e Hall (2002), a autora amplia o ato narrativo de si mesmo ao entendê-lo como um

ato político, uma forma de estabelecer a relação consigo mesmo e, dessa maneira, desenvolver um exercício de política, sobre o que afirma: “uma forma de conhecer o sujeito ou como o sujeito se dá a conhecer é pela sua escrita. Na sua produção o sujeito se revela, se desvela” (p. 64). Neste contexto, compreendem-se as narratividades de si mesmo como uma ressignificação da experiência do sujeito no mundo que multiplica as possibilidades do sujeito tomar consciência de sua própria condição – social, econômica, cultural etc.. Leroux (2010) caracteriza as narrativas de si como um gênero específico que se relaciona à autobiografia e, de modo geral, procura unir

> a experiência íntima e a exposição pública, a ânsia de extravio e o rigor do compromisso com a verdade. Uma só expressão e vários sentidos que colocam em jogo sua função como prática filosófica, pedagógica, espiritual, psicológica, social, ou como gênero literário (LEROUX, 2010, p. 260)

Este gênero, na realidade, atravessa a História como uma prática social: na Antiguidade, como descreve a autora, são encontrados registros em primeira pessoa que descrevem as realizações reais ou ficcionais de tiranos e heróis; na tradição ocidental, usar a primeira pessoa, o olhar subjetivo e histórias pessoais aparecem em poesias épicas, em lírica intimista, em crônicas satíricas ou em orações fúnebres. Com o tempo, esse ato narrativo se desenvolve de diversas formas, ganhando sofisticação e complexidade em seus aspectos materiais e imateriais e no próprio ato criativo - as motivações, técnicas e processos de criação de cada sujeito. Leroux (2010) ainda afirma que, a partir da modernidade, a escrita de si foi elevada como um gênero específico e também terminou virando alvo de polêmicas que se relacionam, principalmente:

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

> ao caráter verídico ou ficcional do que é narrado; à relação entre autor, narrador e personagem, entre esses e seu leitor; ou, ainda, à diferenciação desse tipo específico de escritura face ao «pacto» romanesco; às distinções que fazem do sujeito da autobiografia um autor de sua escrita (portador de uma identidade já elaborada que ele expressa), um simples efeito textual (criado discursivamente no e pelo ato autobiográfico); ou, mesmo, uma mistura dos dois — causa e conseqüência de sua expressão; e, por fim, à possibilidade da manifestação autobiográfica através de outros suportes que não a literatura (LEROUX, 2010, p. 262. Grifos no original)

Estes questionamentos conduzem a uma problematização sobre a legitimidade destes relatos, já que este tipo de criação artística não se reduz à procura de uma "verdade" sobre fatos ou a uma confissão ou a um relato distanciado do presente. Sobre isso, a autora entende a narrativa de si como uma autoficção que procura as "relações entre autocriação do um sujeito autônomo e a exigência de expressão" (p. 261), sendo este 'sujeito autônomo' uma pessoa comum que descobre a possibilidade de questionar, de decidir e de se expressar para si e para os outros os sentidos que concebe.

O Cinema e o Si — Um Panorama

Este exercício de criação autobiográfica, comumente associado à literatura, também aparece em outros suportes e mídias, sendo, neste artigo, aprofundado nas práticas cinematográficas. Por ser uma arte essencialmente coletiva, parece pouco comum uma relação tão íntima de uma equipe de profissionais como

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

diretores de fotografia, diretores de arte, figurinistas etc. com uma narrativa tão particular como uma autobiografia. Desta forma, o cinema autobiográfico se desenvolve mais dentro do chamado "cinema experimental", em que cineastas de diversos contextos exploram a capacidade narrativa e representativa do próprio cinema contando suas próprias histórias ou filmando a si mesmos com maior frequência, tornando a figura do "autor" mais proeminente na narrativa cinematográfica.

Esta prática aparecerá com cada vez mais frequência ao longo da história do cinema, com os primeiros registros de Jonas Mekas no curta-metragem Walden: diaries, notes and sketches (1969), concebido como o chamado "filme-diário" (IKEDA, 2012). Este cineasta nasceu na Lituânia em 1922 e, desde cedo, envolveu-se em atividades como escrever poesias e redigir panfletos. Durante a Segunda Guerra Mundial, ele e seu irmão Adolphas partiram para Viena para estudar, mas o trem em que estavam foi interceptado por nazistas e ambos foram mandados a um campo de concentração. Após o período da Guerra, resolveram ir aos Estados Unidos, entraram em contato com a cultura nova-iorquina e conheceram o cinema underground, pelo qual Mekas desenvolveu uma militância através de seu cinema não-narrativo.

Ikeda (2012) defende que os curtas realizados por Mekas possuem características particulares dentro do que se concebe como narrativa autobiográfica, pois contraria a narrativa clássica de sucessão de fatos, apresentando "fatos corriqueiros através de um sem-número de pequenos blocos, cuja sucessão é meramente temporal" (IKEDA, 2012, 224). Estas imagens "aleatórias" são intercaladas por cartelas que descrevem previamente o que será visto pelo espectador – por exemplo, "Jantar na casa dos Sitney", "Brakhage andando no Central Park", "Meu irmão Adolphas se muda" – e, em alguns momentos, sugerem "climas" para as cenas – por exemplo, "um cheiro de primavera no ar". De

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

acordo com Ikeda (2012), o cinema de Mekas não procura apresentar, de forma didática, este "eu", mas ele aparece de forma difusa, fragmentada, optando por "mergulhar no passado para extrair dele a sua potência do instante" (p. 225)

Nos anos 80, três cineastas trabalham com as temáticas de gênero e feminismo - Peggy Ahwesh, Leslie Thorton e Su Friedrich -, sendo esta última uma artista que articula suas temáticas às narrativas autobiográficas – basicamente em questões como memória, observação do cotidiano. No curta-metragem Sink or Swin (1990), Friedrich cria uma "autobiografia em terceira pessoa" ao trazer à tela perspectivas e experiências pessoais sobre o mundo em uma voz que sempre se refere à personagem como "a garota" ou "ela". Wees (2001) transcreve um trecho de uma entrevista em que a cineasta explica que começou a escrever o texto em primeira pessoa, mas, ao ler o que criava, sentia-se tão auto-indulgente que resolveu mudar o modo de escrever, o que a libertou dos pensamentos do público – que, desse modo, não pensariam constantemente nela como personagem da obra. Com esta escolha, segundo Wees (2001), Friedrich termina, entretanto, desvinculando sua obra da órbita de outros cineastas autobiográficos considerados "gigantes" na época, como Jerome Hill, Bruce Baillie, Stan Brakhage, James Broughton e o próprio Mekas.

Posteriormente a esse período, a narratividade autobiográfica começa a se tornar, de certo modo, mais mainstream com os trabalhos desenvolvidos, por exemplo, por Charlie Kaufmann. Este roteirista nascido em Nova York em 1958 tornou-se conhecido por seus roteiros que flertam com o fantástico e com o metalinguístico, trazendo sempre como protagonistas figuras apartadas da sociedade. A autobiografia, no caso de Kaufman, se encaixa em seu trabalho em Adaptação (2002), em que o roteirista cria o personagem Charlie Kaufman – interpretado por Nicolas Cage – que enfrenta dificuldades criativas no pro-

capa

sumário

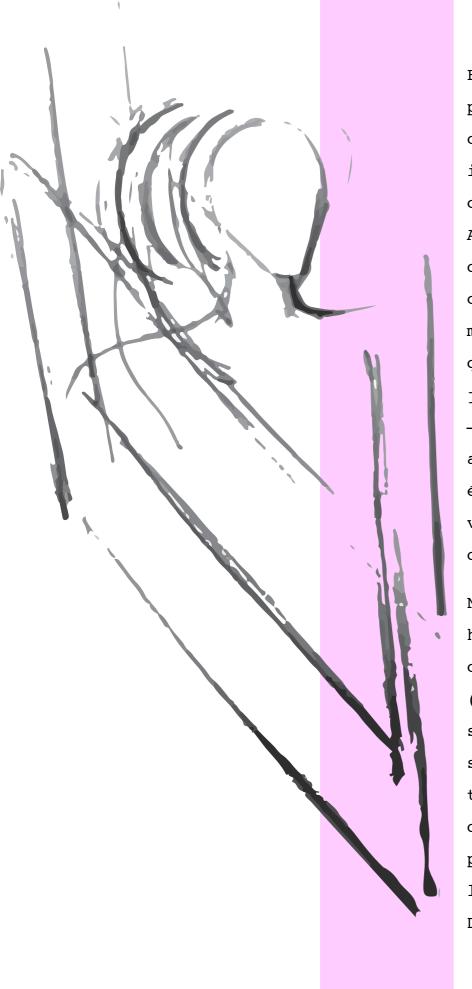
ficha

< anterior

próxima >

cesso de escrita do roteiro do filme que estamos assistindo. Com camadas de autobiografia que brincam com o processo de criação metalinguístico, Kaufman inverte expectativas ao ficcionalizar ao extremo este recorte de sua vida ao inventar um "irmão gêmeo idêntico" a ele, Donald Kaufman, um roteirista de que reflete as ansiedades Kaufman sobre Hollywood. Inclusive, os créditos finais do longa contam com o nome de Donald Kaufman como co-autor do roteiro – sendo, inclusive, indicado ao Oscar junto com o "irmão" Charlie -, assim como as palavras "em memória de Donald Kaufman".

No caso de Sinédoque Nova York (2008), primeira incursão de Kaufman como roteirista e diretor, apresenta certa rima temática com a questão da autobiografia, mas também com a crise da representação artística. Ao contar a história de Caden Cotard (Philip Seymour Hoffman), um diretor de teatro frustrado, hipocondríaco e egoísta que recebe a incumbência de escrever sua primeira peça. A partir deste mote, Cotard decide representar sua própria vida e cidade no palco com todos os detalhes, incluindo a criação de uma réplica de Nova York em contêiners cada vez maiores, além de fazer os atores conviverem com os personagens "reais" por mais tempo do que o convencional. O protagonista Cotard, de certo modo, parece vivenciar uma crise do próprio Kaufman, que, como diretor, cria essas diversas camadas de representação de maneira complexa e intrincada, típica do roteirista.

Outros casos mais recentes referem-se à criação dos cineastas Agnés Varda e Jafar Panahi: ela, uma cineasta e roteirista belga, radicada na França, que fez filmes como Cléo de 5 à 7 (1962), Les cent et une nuits de Simon Cinéma (1995) e Les glaneurs et la glaneuse (2000), que, em 2008, realiza o filme autobiográfico As Praias de Agnès; ele, um diretor de cinema e roteirista iraniano, de etnia azeri, que recebeu prêmios do Festival de Cannes – por O Balão Branco (1995) –, do Festival de Locarno - por O espelho (1997) – e do

Festival de Veneza - por O Círculo (2000) e, em 2011, fez um recorte do seu período em prisão domiciliar. No caso de Agnès, seu registro autobiográfico conta com muitas reflexões sobre sua infância e sua trajetória como cineasta, incluindo fotografias, trechos de seus filmes e sua presença constante — tanto on screen (diante das câmeras) como off screen (através de narrações em off). Além disso, a cineasta faz referências metalinguísticas ao mostrar o processo de criação de sua autobiografia como algo inerentemente coletivo ao mostrar o trabalho de sua equipe nos bastidores, direcionando, inclusive, agradecimentos a todos no próprio filme. No caso de Panahi, na realidade, pode-se até questionar o fato de ser, de fato, uma autobiografia o que se vê no longa, já que se trata de um recorte de um fragmento bastante específico de sua vida — no seu caso, o período de prisão domiciliar e a proibição de filmar por 20 anos. O que Panahi e seu companheiro de filmagem, Mojtaba Mirtahmasb, fazem é conduzir o espectador a imaginar o roteiro jamais filmado do diretor através da leitura e da criação de cenas na sala da casa em que se desenrolam os depoimentos.

No Brasil, os casos mais recentes de cineastas que trazem a si mesmos e suas histórias para as telas são do mineiro André Novais Oliveira e do pernambucano Eric Laurence. No caso do primeiro, temos os curtas-metragens Fantasmas (2011) e Pouco Mais de Um Mês (2013), em que o cineasta ficcionaliza fatos de sua própria vida na tela. Contudo, este fato jamais fica explícito nas obras, sendo algo conhecido somente pelo público que procura informações sobre o trabalho do diretor em sites especializados. Neste caso, o protagonismo do diretor e roteirista aparece de forma velada, como no uso da terceira pessoa por Su Friedrich. Em relação a Laurence, usa-se como exemplo seu trabalho no longa Uma Passagem para Mário (2013), em que temos como protagonista Mário Duques, um homem com câncer no fígado, e coadjuvante seu amigo Eric Lauren-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

ce, o próprio diretor. Eles planejam realizar uma viagem até o deserto do Atacama e registrar a vida de Mário no período anterior à viagem, o que, na realidade, não acontece conforme planejado. Laurence aparece no longa como personagem em sua segunda metade, dando continuidade ao filme e exibindo seu próprio processo criativo, porém não tem falas no longa – somente o registro de sua chegada ao deserto.

Além destes trabalhos supracitados, existem outros trabalhos recentes na cinematografia mundial – principalmente com documentários – relacionados, de certa forma, à autobiografia – como 33, de Kiko Goifman; Passaporte Húngaro, de Sandra Kogut; ou Elena, de Petra Costa – que serão analisados em trabalhos posteriores.

O que esperar de um "eu" exposto?

Para trabalhos posteriores, pretendo, além de realizar um estado da arte relacionado a autobiografias no cinema e identificar as características encontradas, desenvolver progressivas experimentações narrativas autobiográficas em audiovisual. Minha intenção é descobrir novas possibilidades de autoria audiovisual (MARTIN (2003); AUMONT (1995)) dentro do espetro das narrativas autobiográficas. Pretendo atravessar o mesmo desafio dos cineastas do colocar em primeira pessoa num trabalho aparentemente – apenas aparentemente – impessoal, o que se mostra uma desafio no exercício do equilíbrio entre a objetividade e a subjetividade. Em tempos que a difusão das tecnologias digitais de informação e comunicação e o acesso a câmeras de filmagem se tornam cada vez mais fáceis, as fronteiras entre público e privado tornam-se mais tênues e frágeis, levando a certa "espetacularização do eu" (SIBILIA (2008). Quando vemos a inestimável ascensão e profusão de vlogs e vines com conteúdos

cada vez mais particulares sendo vistos e compartilhados por mihares e, em alguns casos, milhões de pessoas, que nuances das chamadas "videografias de si" (COSTA (2008) podem dar conta do que chamamos de "cinema autobiográfico" ou se tratam destes outros fenômenos?

Esta tentativa de propor narratividades autobiográficas que, ao mesmo tempo, estetizem a minha própria existência como sujeito pesquisador-criador traz a pretensão também de problematizar e avançar nas concepções e realizações artísticas relacionadas a este "cinema autobiográfico", concebendo-a como (re)criação do eu a partir de uma ficcionalização levada a extremos de mínimo e máximo. Com isso, pretendo desenvolver, da forma menos "autoindulgente" possível – para citar Su Friedrich, narratividades diversas e distintas ao questionar formas e processos de criação de autobiografias audiovisuais.

Referências

AUMONT, Jacques et al. A estética do filme. Campinas, SP: Papirus, 1995.

BOEHS, Astrid. A narrativa no mundo dos que cuidam e são cuidados. Rev.latino-am. enfermagem, Ribeirão Preto, v. 8, n. 3, p. 5-10, julho 2000.

COSTA, B. Videografias de si: registros do novo ethos da comtenporaneidade. Anais do XVII Compós. São Paulo: COMPÓS, 2008.

LEROUX, Liliane. Informação e autoformação nas narrativas de si: o compromisso com a verdade e o desvio ficcional. In: Liinc em Revista, v.6, n.2, setembro, 2010, Rio de Janeiro, p. 260-272.

MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. São Paulo: Brasiliense, 2003.

SCHOLZE, Lia. Narrativas de si e a estética da existência. In: Em Aberto, Brasí-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

lia. V. 21, n. 77, p. 61-72, jun. 2007.

SIBILIA, P. O show do eu: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

WEES, William. Carrying On: Leslie Thornton, Su Friedrich, Abigail Child and American Avant-Garde Film of the Eighties. Canadian Journal of Filme Studies. V. 10, N. 1. Spring, 2001. pp 70-95.

ADAPTAÇÃO. Spike Jonze. EUA, 2002, DVD.

AS PRAIAS DE AGNÈS. Agnès Varda. França, 2008, DVD.

UMA PASSAGEM PARA MÁRIO. Eric Laurence, Brasil, 2013, DVD.

FANTASMAS. André Novais Oliveira, Brasil, 2011, DVD.

ISTO NÃO É UM FILME. Jafar Panahi e Mojtaba Mirtahmasb, Irã, 2011, DVD.

POUCO MAIS DE UM MÊS, André Novais Oliveira, Brasil, 2013, DVD.

SINÉDOQUE NOVA YORK, Charlie Kaufman, EUA, 2008, DVD.

SINK OR SWIM. Su Friedrich, EUA, 1990, 16mm.

WALDEN: DIARIES, NOTES AND SKETCHES. Jonas Mekas, EUA, 1969, 16mm.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

ANÁLISE DO PAPEL DO ROTEIRO NO PROCESSO DE CRIAÇÃO DO FILME TATUAGEM

Marcos Antonio Neves dos Santos / Georgia da Cruz Pereira

Universidade Federal de Pernambuco, Mestrando em Comunicação, marcossantos.cine@gmail.com

Universidade Federal de Pernambuco, Doutoranda em Comunicação, georgia.cruz.pereira@gmail.com – *Pesquisa realizada com bolsa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal em Nível Superior e com bolsa da Fundação de Ampara à Ciência e Tecnologia de Pernambuco*

Resumo

O presente trabalho pretende discutir o roteiro, tendo como análise de caso o guião do filme Tatuagem (2013) do diretor e roteirista Hilton Lacerda, não apenas como uma peça da engrenagem da realização cinematográfica, mas como um rico objeto para a discussão do processo de criação cinematográfico. Uma vez que ele carrega em si as marcas, ou os "rastros", do caminho percorrido pelo autor na realização do filme, o roteiro, seria, então, um dos pontos de articulação de um complexo sistema de criação, esse sistema se enquadra naquilo que é denominado pela pesquisadora Cecília Almeida Salles (2008) como rede da criação. Faremos uso do pensamento de Jean-Claude Carrière na busca de compreender o que viria a ser o roteiro e como ocorre a sua transposição para obra audiovisual. Para a discussão acerca do papel do roteiro no processo

de criação da obra fílmica e dos vestígios deixados pelo autor , utilizaremos como aporte teórico os escritos de Cecilia Almeida Salles a respeito da Crítica de processo, e das Redes da Criação

Palavras-chave: Roteiro; Cinema Pernambucano; Hilton Lacerda; Processo de Criação; Tatuagem.

Abstract

This paper discusses the screenplay with the case analysis of the script of the film Tattoo (2013), directed and writted by Hilton Lacerda. Here the screenplay is analyzed not just as a piece of filmmaking gear, but as a rich object to discuss the cinematic creation process. Once it loads itself marks or "traces" of the path taken by the author in the making of the film, the script would then be one of the pivot points of a complex system of creation, this system fits what which is termed by the researcher Cecilia Almeida Salles (2008) as establishing network. We will use the work of Jean-Claude Carrière in the quest to understand what would be the script and how the implementation into audiovisual work occurs. For discussion about the role of the script in the creative process of the film work and the traces left by the author will use the theoretical writings of Cecilia Almeida Salles about the Critical Process and Network Creation.

Keywords: Screnplay; Pernambuco's Cinema; Hilton Lacerda; Creative Process; Tattoo.

Sobre o roteiro

Há uma enorme quantidade de manuais técnicos que tentam conceituar e prome-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

tem dar conta de todas as fases da construção de um roteiro cinematográfico. Classicamente os roteiros são vistos como guias estruturados a serem seguidos para a realização de um filme. Alguns autores, dentre os quais Doc Comparato (2009), vão concordar com essa visão dizendo que "existem diferentes formas de definir um roteiro. Uma simples e direta seria: a forma escrita de qualquer projeto audiovisual. Atualmente o audiovisual abarca o teatro, o cinema, o vídeo, a televisão e o rádio.". (p.27)

Entretanto, percebemos que não há um direcionamento ou uma forma pré-estabelecida para a composição desse guia. "Não oferecemos receita de bolo. Por favor, não insista". (Saraiva e Cannito, 2004; p.13). Em um aparente tom de brincadeira os autores explicitam o seu posicionamento contrário ao que diz respeito às mais variadas regras que existem para a construção do roteiro. Para eles, esse tipo de escrita depende de processos particulares e intransferíveis que não podem ser traduzidos através de regras absolutas. Talvez a questão não seja como ter uma ideia, mas como sistematizá-la para que a mesma faça algum sentido. Diante dessa perspectiva, podemos afirmar que "um roteiro, primitivamente, é de início o seguinte: a descrição mais ou menos precisa, coerente, sistemática, e se possível atraente e compreensível, de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos, quaisquer que eles sejam" (Carrière, 1996). Ou seja, o roteiro nada mais é do que a transcrição de um evento.

Esse fato, por sua vez deve ser descrito na forma de um manual técnico e literário, o qual servirá de alicerce para toda e qualquer obra audiovisual, servindo como um guia para os diversos profissionais que estarão envolvidos com a produção fílmica, não havendo necessariamente uma regra ou uma formatação rígida para esse propósito.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

> Ela pôs uma das mãos no roteiro e a outra em cima do rolo de filme e disse: - O problema todo consiste em ir daqui para lá. O problema todo. Você poderia considerar essas palavras como um comentário bastante banal, mas na realidade, elas contêm todo o imenso segredo da transposição. Elas expõem claramente o fundamental: realizar um filme é verdadeiramente um trabalho de alquimia, de transmutar papel em filmes. Transmutação, transformar a própria matéria. [...] O roteiro não é o ultimo estagio de um percurso literário. É o primeiro estagio de um filme. (CARRIÈRE, 1995; p.131-132)

Faz-se necessário compreender que um roteiro é uma obra evanescente, transitória, transmutando-se de uma condição de manual técnico e obra literária em obra audiovisual, em que cada um dos profissionais envolvidos com a produção fará uso do mesmo, é claro que esse uso é bastante fragmentado, uma vez que cada um desses procuraram no roteiro indicações para um melhor desenvolvimento do seu trabalho. É o que afirma Carrière (1996) a esse respeito:

> Objeto efêmero: o roteiro não é concebido para perdurar, mas para tornar-se outro. Objeto paradoxal: de todas as coisas escritas, o roteiro é a que contará com o menor número de leitores, talvez uma centena, e cada um desses buscará nele o seu próprio alimento: o ator, um papel; o produtor, um sucesso; o diretor de produção, um percurso inteiramente traçado para a fixação de um plano de trabalho. (CARRIÉRE, 1995; p.11)

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Ao observarmos o roteiro sob a perspectiva do filme, obra concluída, teremos a ideia de que esse roteiro é apenas uma ferramenta de trabalho do diretor e que desaparece enquanto manual técnico e obra literária, dando lugar a uma obra audiovisual. Entretanto, ao contemplarmos o filme a partir do roteiro, teremos diante de nós e de uma forma mais clara a transposição do texto em obra fílmica. É claro que essa passagem nem sempre é calma e tranquila, por vezes deixam marcas visíveis na obra. Na realidade nem tudo o que está escrito no roteiro será transposto para o filme pelas mais diversas razões.

Por vezes o que parece perfeitamente apropriado no papel, torna-se falso e inapropriado quando visto na tela, ou até mesmo nos ensaios. Tais problemáticas ocorrem pelos mais variados motivos, seja por um ator que não conseguiu transmitir veracidade a uma determinada fala, deixando-a inverossímil, ou determinada sequência que foi retirada do roteiro por questões técnicas, ou até mesmo por questões de logística, como tempo ou orçamento.

No exemplo a seguir tem-se o fragmento de uma cena que pertence ao filme Tatuagem.

SEQ 54 — ACORDES DO TEMPO

(sede do Diretório Central de Estudantes — int — tarde - cor)

Dentro de um auditório estão reunidos estudantes e políticos. A plateia está repleta de gente, em sua maioria jovem. Algumas faixas estão estendidas no fundo do auditório e na parte de baixo do palco. Frases como “Abaixo a Ditadura” ou “Anistia ampla, Geral e Irrestrita”... Frases lugar comum. O Professor Joubert está presente a

> assembleia, sentado na mesa, de onde um dos integrantes discursa. Ele tem o cabelo volumoso penteado no meio e usa óculos. Expressão séria. Jovem, mas tem sua juventude disfarçada por certa sisudez. (trecho retirado de um dos tratamentos do roteiro do filme Tatuagem de Hilton Lacerda)

Apesar de constar até o penúltimo tratamento do filme, no entanto essa sequência não foi mantida na última versão do roteiro e consequentemente não foi filmada. Quando foi interpelado em entrevista acerca do motivo pelo qual a cena não foi executada, o produtor do filme João Vieira Júnior revelou que a sequência havia sido retirada do filme por diversos motivos, desde questões logísticas como a viabilidade para a gravação da mesma até a importância da sequência dentro da construção narrativa para a história.

> Na verdade, cada fase recria o filme, podendo deixá-lo irreconhecível em relação à etapa anterior. Assim, se para começarmos o filme dependíamos do roteiro, podemos alterá-lo por uma dificuldade qualquer e, na montagem, refilmar ou aproveitar imagens que, já diferentes do roteiro, mudam (atenuam ou potencializam, retiram ou colocam) as intenções adquiridas nas filmagens. (CRUZ, 2000; p.325)

Segundo o produtor, o que realmente pesou no julgamento foi o quão importante essa cena seria para a construção do filme, o que ela significaria dentro da narrativa. Uma vez que, para gravá-la, é necessário todo um esforço de produção, que significa um gasto financeiro e de tempo que poderia ser otimizado para a regravação de uma cena que tivesse mais importância dentro do filme e

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

que não ficou a contento do diretor. Exemplos como esse são comuns não apenas no set, mas também durante a edição e os vários cortes que o filme sofrerá.

Sobres os vestígios

Na maior parte das vezes, o próprio artista tem a necessidade de reter alguns dados que podem vir a ser possíveis concretizações da obra. Como no caso de um roteiro cinematográfico, por exemplo, em que o roteiro poderá sofrer várias alterações realizadas pelo próprio roteirista ou pelo diretor, em virtude das mais diferentes questões. Esses tratamentos5 trazem consigo a documentação de uma obra em seu vir a ser. Uma cena que foi modificada ou até mesmo cortada e que não sobreviveu à última versão do guião, ou quem sabe uma sequência que estava no roteiro, mas por algum motivo não foi gravada. Esses exemplos que foram mencionados têm como base a própria dinâmica de realização de um filme.

Admitindo o roteiro como documento de processo, poderíamos falar do caso de cenas que estão desde o primeiro tratamento, cenas que são realizadas no set, mas que não "sobrevivem" à edição. O que queremos dizer aqui é que, de posse dessas informações, podemos tecer as mais diversas considerações a respeito do processo de criação e compreender melhor o porquê de um filme, no caso aqui ilustrado, o Tatuagem ter chegado até nós da maneira que chegou.

Ao abordarmos o trabalho do crítico de processo, podemos dizer que o pesquisador segue um caminho que é trilhado da obra ao instante criador – ou ao menos tenta aproximar-se desse instante – e que os documentos de processo são os guias desses "caminhos" ao mesmo tempo em que são os próprios caminhos, uma vez que eles são verdadeiros instantâneos do processo de feitura da obra e fornecem um direcionamento ao olhar do crítico sobre os instantes

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

de criação da obra. O que queremos ressaltar aqui é a multiplicidade desses caminhos, e de suas conexões.

Um importante conceito que abordaremos agora diz respeito à criação como um sistema integrado em uma rede, acredito que esse conceito é de vital importância para a pesquisa, pois nos traz características bastante peculiares sobre o processo, tais como a isonomia desse processo, assim como de seus documentos, a simultaneidade das ações, as inúmeras conexões e associações do pensamento criador e, principalmente, o modo como o contexto sociocultural influencia o artista em seus processos.

Mas o que seria de fato uma rede? Podemos dizer que a ideia de rede está intimamente ligada à incompletude do processo, a partir da inter-relação dos vários elementos de interação que permeiam o universo da criação. Segundo Salles (2008), a rede da criação é formada por diversos pontos de interação, que se une através de inúmeras conexões, que por sua vez formam um complexo sistema que se refere tanto à cognição do artista quanto à feitura da obra de arte. Os elementos de interação aos quais se refere Salles (2008) são pontos ou nós que se ligam entre si, formando um conjunto instável, ou seja, passível de sofrer interações contínuas.

Essas interações são ações mútuas que modificam a natureza dos elementos que constituem a rede. Assim, partimos do pressuposto de que o encontro entre esses pontos é caracterizado por certa oscilação, descoordenação, toda uma inter-relação que dará origem a uma nova organização ou reorganização. No fim, podemos perceber que esses pontos agem de uma maneira mútua, se organizam e reorganizam constantemente, dessa forma a junção desses pontos forma uma rede. Essa, por sua vez, só existe mediante a movimentação desses pontos. Tal caráter dinâmico dos pontos de interação vem reafirmar a condição dinâmica da

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

obra, uma vez que podemos dizer que cada ponto dessa rede é um pensamento ou elemento em curso, o qual irá repercutir e influenciar tanto no pensamento do artista quanto na feitura da obra.

Podemos tomar como base a questão da rede de criação e a forma como os seus elementos interagem e compõem esse complexo sistema, não só para ilustrarmos, mas para aplicarmos dentro do processo da construção fílmica. Sob essa perspectiva, podemos dizer que os diversos elementos que compõem um filme, assim como os profissionais envolvidos nesse processo, são os pontos de interação dessa rede. Por exemplo: o roteiro, ou o roteirista, a direção de fotografia, a direção de arte, o editor, o produtor, e os demais elementos e profissionais que compõem a realização de uma obra audiovisual. E como esses elementos interagiriam dentro dessa construção fílmica?

Podemos afirmar que das mais diversas maneiras. Entretanto, pode-se dizer que esses diversos elementos que constituem a feitura de um filme terão o roteiro como seu ponto de partida. O roteiro, que pode ser considerado a primeira forma de um filme, é por um lado uma obra literária, que traz o enredo da história, e por outro um guia técnico, onde os mais diversos profissionais envolvidos no trabalho encontraram indicações e direcionamentos para o seu trabalho. Tomando o roteiro como base, cada profissional envolvido no processo irá abordá-lo a partir de sua perspectiva de trabalho. Podemos dizer de uma maneira bem resumida que o diretor de fotografia irá ler determinada sequência escrita no roteiro com um olhar voltado para a construção da fotografia e da iluminação. Terá a preocupação, junto ao diretor do filme, de construir os enquadramentos, pensar na movimentação da câmera e até na “cor ao filme”.

Da mesma forma, o diretor de arte irá encarregar-se da composição da cena em si, dos objetos que lá estarão, de uma maneira que ajudem não só a ilustrar

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

a cena, mas a compor a história. Todos esses elementos unem-se a fim de construir o filme. Tais resoluções e intercâmbios entre as partes que compõem a realização de um filme ocorrem na decupagem do filme, onde todos esses elementos irão interagir na complementação e até mesmo na criação da obra.

Referências

AUMONT, Jacques. A estética do filme. Campinas: Papirus, 1995.

BAXANDALL, Michael. Padrões de intenção: a explicação histórica dos quadros.

São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

BERNADET, Jean-Claude. O Autor no Cinema. São Paulo: Brasiliense: Edusp,

1994.

BERNARDET, Jean-Claude. O Processo como obra. São Paulo: Folha de São Paulo,

Mais!, 13 de julho de 2003. Disponível em http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1307200307.htm Acesso em: 02 de outubro

De 2012.

CARELLA, Tulio. Orgia - Os Diários de Tulio Carella, Recife 1960. São Paulo:

Opera Prima Editorial,2011

DELEUZE, Gilles. O ato de Criação. http://intermidias.blogspot.com.br/2007/07/oato-

decriaopor-gilles-deleuze.html Acesso em 2 de fevereiro de 2013.

CARRIÈRE, Jean-Claude. A linguagem secreta do cinema. Rio de Janeiro: Editora

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Nova Fronteira, 1995.

_____________________, BONITZER, Pascal. Prática do roteiro cinematográfico. São Paulo: 241 JSN Editora, 1996.

COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro. São Paulo: Summus, 2009.

FIGUEIRÔA, Alexandre. Cinema pernambucano: uma história em ciclos. Recife: Fundação de Cultura Cidade do Recife, 2000.

FIGUEIRÔA, Alexandre ; BEZERRA,Cláudio; SALDANHA, Stella. Transgressão em três atos; Nos abismos do Vivencial. Recife: Fundação de Cultura Cidade do Recife, 2011.

NOGUEIRA, Amanda Mansur Custódio. O novo ciclo de cinema em pernambuco: A questão do estilo. Recife, 2009. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco. CAC. Comunicação, 2009.

SALLES, Cecília Almeida. Gesto Inacabado. São Paulo: Anna Blume Editora, 2007.

______________.Crítica genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística. São Paulo: EDUC, 2008.

____________. Redes da Criação: construção da obra de arte. São Paulo: Editora Horizonte, 2008.

SALLES, Cecília Almeida; CARDOSO, Daniel Ribeiro. Crítica genética em expansão. Cienc. Cult. vol.59 no.1 São Paulo Jan/Mar 2007. Disponível em

http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?pid=S0009-67252007000100019&script=sci_arttext. Acesso em 12 de Janeiro de 2012.

SARAIVA, Leandro; CANNITO, Newton; MEIRELES, Fernando. Manual de roteiro, ou manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e tv. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

SANTOS, Marcos. Entrevista com Hilton Lacerda. Recife, 2011a.

XAVIER, Ismail. Cinema brasileiro moderno. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

CINEMA, HQ E VIDEOGAME: COMPLEXIDADE NOS PROCESSOS DE TRANSPOSIÇÃO CINEMATOGRÁFICA DAS MÍDIAS DO ENTRETENIMENTO

Yuri Garcia / Ivan Mussa

Mestrandos em Comunicação Social na UERJ - Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Yurigpk@hotmail.com / ivanmussa@gmail.com

Resumo

O mercado cinematográfico contemporâneo apresenta uma tendência de se utilizar de histórias em quadrinhos como fórmula de sucesso em filmes de alto orçamento com características mais mainstream. Enquanto isso, percebemos um leve crescimento de outra mídia inspirando os processos de transposição, sem alcançar o mesmo resultado: os videogames. Quais seriam os fatores que levam os HQs a criarem um mercado tão lucrativo de adaptações somente nos últimos anos, sendo que desde os primórdios da invenção do cinema há o diálogo entre as duas mídias? O que faz com que os videogames, mesmo sendo um meio audiovisual com características tão similares ao cinema, possuam uma dificuldade maior em obter o mesmo êxito nas suas transposições fílmicas? Este artigo pretende pensar nessas questões, iniciando um percurso que leve em conta as complexidades existentes no processo.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Palavras-Chave: transposição; HQ; videogames; cinema.

Abstract

The contemporary cinematographic market presents a tendency of using comic books as a successful formula in high budget movies with more mainstream characteristics. Meanwhile, we notice a small growth of a different media inspiring the transposition process without achieving the same result: the videogames. Which would be the factors that take the comics to create such a profitable market of adaptations only in the last years, while since the invention of cinema the dialogue between them exists? What makes the videogames, even being a audiovisual medium with very similar characteristics to the movies, posses a bigger difficulty in obtain the same success in its filmic transpositions? This paper intend to thinks about these questions, initiating a path that takes in account the complexities that exist in the process.

Key-Words: transpositions; comics; videogames; cinema.

Introdução

Compreender a dinâmica que faz uma tendência ocorrer e ter sucesso no mundo do entretenimento é um desafio influenciado por um número imenso de variáveis. Entretanto, quando uma tendência se estabelece, existe a chance de estuda-la para melhor entender as motivações culturais, econômicas e afetivas que colocam um determinado tipo de produto cultural como alvo de mais ou menos investimento – seja um investimento financeiro do mercado ou investimento emocional dos consumidores. A adaptação cinematográfica se encontra em um terreno confuso dentro dessa lógica: de um lado temos um crescimento relativamente

súbito do sucesso das histórias em quadrinhos (HQs) transpostas para as salas de cinema; do outro vemos uma mídia que vende mais do que HQs ou filmes, mas que não exibe qualquer sinal de sucesso nas suas transposições fílmicas: os videogames.

Essa questão, novamente ressaltamos, pode sofrer influência de uma quantidade exaustiva de variáveis. Sendo assim, neste artigo, a recortamos em um problema específico: quais são algumas das razões que fazem os videogames estarem em desvantagem em relação às HQs do ponto de vista do sucesso financeiro e crítico de suas transposições cinematográficas? Para responder a essa indagação, propomos uma especulação em volta de alguns conceitos: entre eles a questão da adaptação e os diferentes processos que a permeiam. Além disso, damos um valor central à narrativa e às diferentes nuances com as quais cada um dos três meios aqui discutidos a tratam.

O objetivo é responder à pergunta feita no parágrafo anterior. Contudo, dada a sua complexidade, é possível indagar se este trabalho tem suporte para esgotar todas as dúvidas a respeito do tema de forma satisfatória. Longe de almejar uma definição final para a questão, procuramos de forma inicial ressaltar algumas características dessa complexidade e apontar onde elas influenciam o resultado que vemos hoje através de números de vendas, porcentagens de aprovação em sites de crítica e comentários gerais de fãs e anti-fãs na internet.

Dessa forma, este artigo é um passo inicial dentro de uma pesquisa que visa a aplicação de conceitos acadêmicos a situações concretas e atuais, a procura do melhor entendimento da indústria do entretenimento — que, segundo observamos, exerce um papel determinante no cotidiano contemporâneo. Entender as dinâmicas por trás dos processos de transposição das mídias e suas repercussões faz parte de uma construção maior: a percepção de como nossas vidas são

influenciadas pela nossa relação com meios de comunicação.

Adaptação/Transposição cinematográfica

A palavra adaptação, tão comum quando falamos sobre filmes que são inspirados em histórias provenientes de outras mídias, costuma vir acompanhada sempre pela cobrança de uma "fidelidade ao original". Entretanto, tal cobrança se mostra totalmente absurda ao analisarmos esse processo através de uma perspectiva que envolva toda a complexidade existente nesse processo. Para iniciarmos tal discussão, precisamos, antes de qualquer coisa, nos livrarmos da palavra "adaptação", que implica adaptarmos uma história em uma mídia diferente, e por isso, torna-se tão ligada ao conceito de "fidelidade". Para isso, utilizaremos a palavra "transposição" que possui possibilidades semânticas mais interessantes e consegue traduzir com mais coerência a passagem de um produto de uma mídia a outra.

Essa ideia de utilizar uma história de uma mídia em outra é muito comum no cinema desde seu início, mas isso não faz com que seja exclusiva. Na realidade, McLuhan já apontava ao longo de seu trabalho que todo meio "novo" utiliza algo de meio anteriores. Essa ideia proposta pelo célebre autor não implica especificamente os processos de transposição fílmica, mas abarca uma ampla possibilidade de utilizações que vai desde a gramática e linguagem da mídia até "contar uma história através de outra tecnologia".

Jay David Bolter e Richard Grusin no livro "Remediation: Understanding New Media[1]" (2000) retornam a questão indicada por McLuhan, utilizando o termo

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

1 O subtítulo "Understanding New Media" faz uma clara referência a mais famosa obra de McLuhan, "Os Meios de comunicação como Extensões do Corpo" (2007), cujo título original é "Understanding Media".

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

"remediação" para descrever o processo indicado acima.

Podemos perceber então que a transposição está relacionada a uma lógica de remodelação de elementos de uma mídia a outra muito mais complexa, porém já previamente estudada e que não é exclusiva da indústria cinematográfica. Entretanto, ainda nos encontramos pouco elucidados sobre o assunto. Para conseguirmos compreender a subjetividade implicada em tal processo, trazemos o autor Roger Chartier (1996) e seu conceito de apropriação que destaca a pluralidade interpretativa existente em cada indivíduo ao entrar em contato com uma obra.

Roger Chartier é um estudioso da história da leitura, escrita e seus suportes textuais e desenvolve essa conceito para nos apresentar a complexidade implicada no processo de leitura e como cada indivíduo pode se apropriar de um texto de uma forma singular influenciada por diversos fatores que vão desde a criação e o contexto em que algo foi lido até a própria personalidade do leitor. Ou seja, qualquer fator que possa influenciar, mesmo que de uma forma muito imperceptível, ou ajudar a moldar ou agregar características a alguém, também determinam, junto com a forma como um texto é lido, a interpretação que a obra possuirá.

Embora seu conceito seja aplicado a suportes textuais, o mesmo se faz válido para qualquer obra (livros, filmes, histórias em quadrinhos, etc). A importância da ideia de apropriação surge na transposição pela singular questão de que uma obra transposta não é apenas uma versão da anterior, e sim uma versão da perspectiva de alguém que se apropriou dessa obra. Assim, podemos perceber que tais versões não são necessariamente o que nós entendemos ou gostamos da obra original, e sim uma leitura baseada no que o autor (diretor, roteirista) optou por mostrar baseado na sua subjetividade para com a obra anterior.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Dessa forma, nos atentamos para o fato de que o diretor ou roteirista de um filme foram consumidores antes de se tornarem produtores do filme em questão.

Narrativa

Podemos apontar a narrativa como uma importante problemática nesse processo, pois as formas de contar uma história ocorrem de maneiras diferentes em cada mídia. Assim, o roteiro, a decupagem e a montagem precisam trabalhar de modo a se apropriar de diferentes linguagens, adequando-as em um produto que consiga apresentar informações referentes a sua própria gramática, porém trazendo evidências de seus meios anteriores.

O conceito de narrativa é visto e revisto ao longo da história, de forma que discordâncias em torno de sua definição são comuns. A narratologia procura definições pautadas em questões como personagens, eventos e formas de discurso (FLUDERNIK, 2009). Autores como Paul Ricoeur (1994) encontram no conceito de narrativa uma ferramenta para pensar a experiência humana, de forma que ela não precisa, necessariamente, se referir a histórias ficcionais, mas sim a um modo de ver e pensar o mundo.

Para nosso propósito de pensar como os elementos ficcionais são retrabalhados na ficção em cada mídia, trataremos a narrativa como um discurso que estrutura e sequencia eventos a partir de um meio. Nas HQs essa sequencialização é feita a partir da ordenação dos quadros e de recursos imagéticos e textuais. No cinema, ela se organiza a partir de fotogramas capturados por uma câmera e projetados em alta velocidade: quando vistos em sequência, esses fotogramas causam a ilusão de movimento. Daí a possibilidade de se pensar o filme como uma mídia que narra a partir de “blocos de movimento” (DELEUZE, 1990).

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Basicamente, nos deparamos com premissas similares nessa duas mídias que estabelecem sua narrativa baseada na ideia de imagem e movimento. A diferença se dá, pela forma como essa imagem e movimento ocorre em ambas. No cinema possuímos uma impressão de movimentação baseado em uma “falha” no nosso aparelho ótico ao não compreender os fotogramas como imagens separadas, criando uma ilusão de movimento. Enquanto isso, possuímos nos HQs os quadros visivelmente separados e dependentes de nossa imaginação para construir a sequência de eventos. Assim, já possuímos linguagens diferentes que fazem com que a transposição não seja tão simples.

Enquanto nossa criatividade opera para construir a narrativa das HQs, ficamos dependentes de uma ilusão nos filmes. Tal diferença já apontaria uma lacuna que torna o fator das transposições problemático. Enquanto ainda nos prendemos a uma certa dose de necessidade de aproximação da realidade[2] no cinema, os HQs se tornam mais livres para possibilidades mais fantasiosas.

Nos videogames, entretanto, essa diferença entre narrativas se faz ainda maior. Por isso dedicaremos uma subseção a esse assunto aonde trataremos o caso com mais calma.

Narrativa nos videogames

Se voltarmos à definição estabelecida de narrativa como um discurso que estrutura eventos em uma sequência causal, não podemos pensar o videogame somente

2 Destaca-se aqui não que o cinema seja uma mídia que opera com a realidade, mas que sua linguagem faz com que alguns conceitos mais fantasiosos e considerados impossíveis na “vida real” possuam maior dificuldade de aceitação do que nos HQs que já necessitam de sua imaginação e fantasia para funcionar. Um bom exemplo são as aparições do personagem Hulk no cinema, em que os saltos do personagem são vistos como muito exagerados por alguns espectadores, entretanto o personagem chega a saltar de um planeta a outro em suas Histórias em Quadrinho.

em termos narrativos. Para compreender o porquê, precisamos de uma conceituação básica que pense sobre os jogos eletrônicos de forma elementar. Alexander Galloway (2006) objetiva exatamente isso quando trata os jogos como "meios ativos". Para o autor, a unidade básica do jogo é a ação. Videogames só existem quando efetuamos mudanças na sua estrutura.

Essas mudanças (a tão falada "interatividade") são possíveis em outros meios (como os livros de Julio Cortazar e as histórias da série "Choose your own adventure"). Nos jogos eletrônicos, porém, a própria organização interna dos bits muda quando apertamos os botões e movemos os personagens. Essa condição dos videogames torna sua materialidade extremamente mutável. Se uma narrativa é um discurso que estrutura eventos, o videogame não pode narrar a não ser quando o jogador perde o controle, já que é o jogador que realiza as ações: ele estrutura os eventos, não um discurso pré-estabelecido. Enquanto o jogador está em atividade "os jogos não são apenas representação de eventos, eles são eventos" (JUUL, 2005, p. 158).

Dizemos "enquanto o jogador está em atividade" porque os jogos possuem várias formas de intervir na liberdade de ação do jogador. Através de cutscenes, o jogo é interrompido e uma sequência cinematográfica é iniciada, à qual o jogador deve assistir se quiser compreender a lógica dos eventos dos quais participa no jogo. Limitações espaciais também possibilitam encaminhar o jogador a um certo destino de forma que ele encontre certos personagens e dispare situações importantes para a história.

No entanto, jogos podem criar mundos ficcionais com tanta eficiência quanto filmes ou livros. As possibilidades narrativas são limitadas pois os jogos precisam dar um certo nível de liberdade de ação e escolha ao jogador. O mundo ficcional do jogo é constituído por personagens, cenários, ações e con-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

sequências. A diferença é que, no jogo, esses elementos respondem às ações escolhidas do jogador num sistema de input-output. O discurso narrativo pode exercer um papel importante (como no caso das cutscenes) mas também é fundamental compreender o discurso procedimental (BOGOST, 2007). Ou seja, o discurso do jogo é feito também de processos (softwares) que respondem a ações e escolhas, e não apenas de uma sequencia pré-estabelecida de eventos.

Consideramos esta diferença como um dos empecilhos para a transposição de jogos para o cinema. Jogos como Super Mario Bros. (1985), Double Dragon (1987), Street Fighter (1987) estabelecem seus mundos ficcionais muito mais através da programação de ações possíveis e respostas a essas ações do que a uma estruturação causal de uma narrativa fixa. Isso cria um vácuo que precisa ser preenchido no momento da transposição. Propomos que o mesmo vácuo pode existir em HQs, mas não com a mesma probabilidade.

Considerações Finais

Este trabalho procurou introduzir a questão da transposição cinematográfica de videogames e HQs. Um dos problemas observados é o surgimento do sucesso das adaptações de histórias em quadrinhos, enquanto os jogos permanecem preteridos pelas produtoras, entre adaptações canceladas ou fracassadas (tanto em matéria de público quanto de crítica).

Aqui demos atenção especial à questão da narrativa e, principalmente, como ela funciona de forma diferente nos jogos e HQs. A hipótese é que este é um dos fatores que problematiza a adaptação de jogos para o formato fílmico e que durante um tempo também encontrou algumas dificuldades nas transposições de HQs.

Entender o processo de transposição e suas nuances é uma tarefa que exige outras considerações. Existem motivações financeiras, políticas e culturais agindo sobre essa dinâmica, e traçar as influências que elas exercem pede outras divagações sobre o assunto. Por exemplo, devemos nos atentar para os motivos que fazem com que as produtoras destinem muito menos dinheiro para filmes baseados em videogames do que atualmente destinam para os baseados em HQs.

Também pode-se empregar uma análise mais detalhada a respeito da hipótese de que jogos com premissas narrativas mais fortes, como Resident Evil (1996), Tomb Raider (1996) e Silent Hill (1999) resultaram em filmes de relativo sucesso, se comparados a transposições de jogos com menos motivações narrativas, como Street Fighter, Double Dragon e Super Mario Bros. A intenção, que vai além deste artigo, é iniciar uma pesquisa maior que mapeie diversas influências nesses processos.

Podemos, inicialmente, concluir que cinema, HQs e videogames possuem linguagens e gramáticas diferentes. Enquanto as versões fílmicas de Histórias em Quadrinhos sempre foram presentes no cinema, houve diversas tentativas de diálogo fracassadas até que se tornasse uma tendência. Uma provável causa é a dificuldade adequar a linguagem de uma mídia em outra. Por outro lado, com os videogames, parece que essa dificuldade continua existindo e que talvez, seja mais complexa do que acreditamos.

Referências

BOGOST, Ian. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge, Mass: MIT Press, 2007.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. Remediation: Understanding New Media. The MIT

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Press, 2000.

CHARTIER, Roger. Práticas da Leitura. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 1996.

DELEUZE, Gilles. A Imagem-Tempo. São Paulo: Brasiliense, 1990.

FLUDERNIK, Monika. An Introduction to Narratology. London: Routledge, 2009.

Galloway, Alexander. Gamic Action Four Moments. In: Gaming: Essays on Algorithmic Culture. Minnesota: Minnesota UP. 2006.

JUUL, Jesper. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005.

McLUHAN, Herbert Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. Cultrix, 2007.

______; McLUHAN, Eric. Laws of Media: The new science. University of Toronto Press, 1992.

RICOEUR, Paul. Tempo e Narrativa. Tomo I. Campinas, SP: Papirus, 1994

ROTEIROS — EXPERIMENTOS, PROCESSOS E REFLEXÕES

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

ENTRE O SONHO E A VIDA DOS JOVENS: O AUDIOVISUAL E O PROCESSO CRIATIVO NA METRÓPOLE – ROTEIRO

Eveline Stella de Araujo

Doutoranda da Faculdade de Saúde Pública da USP (FSP-USP), evearaujo@usp.br. Orientador: Prof. Dr. Paulo Rogério Gallo, Faculdade de Saúde Pública da USP, prgallo@usp.br - Este trabalho integra reflexões de pesquisa realizada pela doutoranda Eveline Stella de Araujo, do Programa de Pós Graduação em Saúde Pública da USP-SP, bolsista Capes-DS.

Resumo

Este artigo se propos analisar 48 filmes produzidos por jovens que participaram das Oficinas Kinoforum em São Paulo, entre 2001 e 2012, considerada uma cidade criativa (Castro, 2006; Moraes e Scharwtz, 2011) no Brasil. Estas oficinas são mantidas pela Associação Cultural Kinoforum, um 'Ponto de Cultura', que ministra formações em audiovisual nas periferias da cidade. As categorias que sustentam a análise dos filmes são: trajetória, repertório e soluções. Optou-se pela seleção de dois vídeos para aprofundamento analítico, que se reportam a duas fases distintas no processo formativo. No contexto das produções analisadas é possível perceber um imbricamento das relações de empoderamento social com os sonhos dos jovens. Desta forma, procuramos entender

a arte como um "espaço de diálogos e tensões interculturais", entre lógicas culturais hegemônicas e lógicas culturais criativas ou fora do mainstream (Goldstein, 2012), percebendo as tensões e negociações existentes em cada equipe de produção a partir do roteiro e do filme produzido. Este artigo integra uma série de três textos que tratam respectivamente sobre roteiro, como dispositivo criativo; processos de produção audiovisual, soluções de gravação e montagem – a partir das oficinas; e análise de filmes, o que os jovens querem dizer.

Palavras-chaves: juventude e audiovisual, processos criativos, Oficinas Kinoforum, roteiro audiovisual, metrópoles brasileiras.

Abstract

This article is proposed to analyze 48 films produced by young people who participated in the workshops Kinoforum in São Paulo between 2001 and 2012, considered to be a creative city (Castro, 2006; Scharwtz and Moraes, 2011) in Brazil. These workshops are held by Kinoforum's Cultural Association, a Point of Culture', who teaches courses in audiovisual on the outskirts of the city. The categories that support the analysis of the films are: trajectory, repertoire and solutions. We opted for the selection of two videos to take to analytical depth, which refer to two distinct stages in the training process. On the context of productions can perceive an interweaving between social empowerment relations with the dreams of youth. Thus, we seek to understand art as a "space of dialogue and intercultural tensions" between hegemonic cultural logics and creative or out of the mainstream (Goldstein, 2012) cultural logics, realizing the tensions and negotiations in the production team from the screenplay until the film produced. This article is part of

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

a series of three texts dealing respectively about screenplay, as a creative device; processes audiovisual production, recording and montage - solutions from workshops, and film analysis, what young people want to say.

Keywords: youth and audiovisual, creative processes, Workshops Kinoforum, screenplay, Brazilian Metropolises.

> "Os processos criativos são processos construtivos globais. Envolvem a personalidade toda, o modo de a pessoa diferenciar-se dentro de si, de ordenar e relacionar-se em si e de relacionar-se com os outros. Criar é tanto estruturar quanto comunicar-se, é integrar significados e é transmiti-los" Ostrower (1977:142).

Este artigo traz o resultado parcial de pesquisa de doutorado em andamento que objetiva caracterizar processos criativos em audiovisual realizados por jovens de periferia, na maior metrópole brasileira, São Paulo, considerando o recorte do campo imagético digital. Este artigo integra uma série de três textos que tratam respectivamente sobre roteiro, como dispositivo criativo; processos de produção audiovisual, soluções de gravação e montagem — a partir das oficinas; e análise de filmes, o que os jovens querem dizer. O start para esta pesquisa foi o reconhecimento das culturas das periferias como parte integrante da cultura nacional brasileira impulsionado pelo Ministério da Cultura ao nomeá-las como 'Pontos de Cultura'. Desta forma, novos atores passaram a atuar na cena artístico-política fomentando a atuação de jovens enquanto produtores de audiovisual. Este artigo buscou respaldo nos trabalhos desenvolvidos por Hikiji (2008) em "Cinema da Quebrada", vídeo etnográfico. E "Lá do Leste"- experiência de pesquisa compartilhada em site -, na qual Hikiji e Caffé (2013) analisam o papel da arte na periferia. Para elas,

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

as artes na periferia "são potentes formas de agir no mundo" com capacidades transformadoras frente à dinâmica de novos mercados e ações do Estado. Neste sentido, entendemos a arte como um "espaço de diálogos e tensões interculturais", entre lógicas culturais hegemônicas e lógicas culturais criativas ou fora do mainstream (Goldstein, 2012), percebendo as tensões e as negociações a partir da elaboração dos roteiros e de produção dos filmes. Os referenciais teóricos que dão aporte a este artigo são: Faya Ostrower, que propõe o papel anti-alienante dos processos criativos; Machado Pais, com a "sociedade ocularcêntrica" e as formas criativas de inserção dos jovens na cidade; Galizia, o processo criativo de Robert Wilson; Catarina Alves e João Nunes, a importância do roteiro para o filme de documentário e de ficção.

Os jovens em São Paulo

O que caracteriza os jovens das grandes metrópoles é a constituição de redes de relacionamentos. Os circuitos, os pedaços e as apropriações de espaços públicos, sejam eles reais ou virtuais, são formas de estar no mundo criativamente, de atuar politicamente acionando diversas redes com os mais diversos objetivos: artísticos, profissionais, lazer. (Magnani, 2005; Carrieri,2007; Borelli & Oliveira, 2008; Hikiji:2008).

Magnani trabalha a partir de categorias sociais importantes para os estudos da juventude, como a noção de "tribo", atualizada e relativizada por ele, e os estudos de pertencimento. Em 2005, a partir da articulação entre "tribos urbanas" e "culturas juvenis" ele propõe a categoria de "circuitos de jovens":

> O que se pretende com esse termo, por conseguinte, é chamar a atenção (1) para a sociabilidade, e não tanto para

> pautas de consumo e estilos de expressão ligados à questão geracional, tônica das "culturas juvenis"; e (2) para permanências e regularidades, em vez da fragmentação e do nomadismo, mais enfatizados na perspectiva das ditas "tribos urbanas. (Magnani, 2005:178).

Outros modelos de rede relacionado à categoria de "circuito de jovens" foram estudados por Magnani e demais pesquisadores do Nau, resultando na coletânea "Jovens na metrópole: etnografias de circuitos de lazer, encontro e sociabilidade" de 2005. A noção de circuito parece estar intrinsecamente ligada à noção de rede, que aparece em Carrieri (2007) quando este analisou as trajetórias de vida dos jovens participantes de oficinas na ONG Ação Educativa. Ele demonstra que esses jovens traziam em suas narrativas a participação ativa em suas comunidades de origem: "Qualquer exemplo trazido pelos jovens citou duas ou mais formas de expressão como ponto de entrada no universo cultural" [...] "Entre as produções culturais juvenis mais citadas encontramos o teatro, o grafite, a dança, além da presença constante do Hip Hop" (2007:91). O que para o pesquisador justifica a compreensão do audiovisual como uma linguagem híbrida. (Carrieri, 2007:64). Com as descrições percebe-se que a noção de rede aparece articulada com a ideia de utilização do tempo livre, desenvolvida por Magnani e às habilidades, estes parecem ser os elementos que acionam o trânsito dentro das redes de sociabilidades dos jovens nos grandes centros urbanos. Estudos como o de Carrano, 2002 e Pais, 2004 demonstram o sistema bricouleur que comunica cada uma dessas 'tribos' - grafiteiros, skatistas, punks, funks, capoeiristas entre outros, e as pesquisas de Nicollacci-da-Costa, 2005 e Simões, 2010 demonstram como toda essa rede real é replicada nas páginas na internet, e como utilizam criativamente os sistemas de rede de relacionamento virtual como Facebook, Twitter, Instagram, YouTube e entre

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

tantos outros para firmar os diálogos também nesse espaço virtual. Formando redes das mais diversas. O sistema bricolage - em Lévi-Strauss - é o que melhor poderia dar ideia de como é a intercomunicação de um espaço virtual para o outro: "Cada elemento representa um conjunto de relações, ao mesmo tempo concretas e virtuais; são operadores, porém utilizáveis em função de qualquer operação dentro de um tipo." (1976:39). Lembrando que Lévi-Strauss considera tanto a imagem quanto o signo seres concretos. Mas como é a intercomunicação entre o real e o virtual? O que motiva ou mesmo mobiliza a elaboração de conteúdo para a internet? E qual o significado dessa exposição virtual e a relação com a produção de imagens?

A hipótese que defendo é que tanto a rede política quanto a de sociabilidade, se é que é possível distingui-las, emergem e se revelam nos processos criativos em audiovisual produzidos pelos jovens que participam das Oficinas Kinoforum, compondo um formato denominado por eles de docfic – roteiros e filmes que utilizam a linguagem audiovisual para tratar de temas e narrativas reais com personagens e elementos da ficção.

Esta hipótese considera que os jovens das grandes metrópoles brasileiras - habituados à linguagem audiovisual difundida pela televisão - cresceram sob o estímulo frequente das audivisualidades dentro e fora de casa. Vários estudos tratam desta influência entre os jovens. (Fischer, 2005; Njaine, 2006; Fechine, 2006; Conti, Bertolin e Peres, 2010). A pesquisadora Fischer (2005) a partir de uma experiência com grupos focais em escolas, propõe que os programas de TV sejam utilizados em inscursções educativas como elemento reflexivo sobre a influência desse meio nas formação das representações sociais e das normas conviviais dos jovens, fomentando um olhar mais crítico sobre o consumo de programa de TV. Já a pesquisa de Njaine procurou analisar como o fenômeno da violência, quando mediado pela televisão, é ou não apropriado

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

pelos jovens no seu cotidiano. A autora conclui sobre a necessidade que a área de saúde pública tem de ampliar a sua atuação na prevenção da violência, tendo em conta a importância da mídia na construção desse discurso e do imaginário social que ela aciona. Fechine analisa um programa de tv voltado para o público jovem que foi transmitido na MTV, ela parte do pressuposto da TV como um lugar de estesias coletivas, que teoricamente tendem a despersonalizar o telespectaror. Ela desconstrói essa hipótese mostrando que o papel dos programas interativos, com a participação do telespectador seja por telefone ou internet, permite a construção de um lugar onde os interlocutores são personalizados. A autora conclui que se tais "lugares definem, em última instância novos modos de participação na vida social, estes são implicados, necessariamente, nas novas formas de conviver na e com a própria cidade" (Fechine, 2006:56). Conti, Bertolin e Peres realizaram o estudo sobre a percepção corporal dos jovens a partir dos conteúdos vistos na televisão, neste estudo eles constataram que a mídia, entre outros fatores, é responsável pela transmissão de valores e padrões de conduta socializada por várias gerações em esus modos de comportamento e constituição de si mesmos. O que se percebe é que ao longo do tempo a linguagem audiovisual vem sendo apropriada intuitivamente, como por exemplo a noção de flash-back - com a utilização de cenas em preto e branco para acontecimentos remotos -; a utilização do close para indicar aspectos mais psicológicos dos personagens, foram assimiladas enquanto linguagem. (Xavier, 1983; Carrieri, 2007; Bernardet, 2011).

Somado a isso, o desenvolvimento tecnológico da virada do milênio favoreceu uma explosão de dispositivos tecnológicos comunicacionais capazes de registrar imagens, as formas de olhar o mundo, de se relacionar com o mundo e de agir nos comportamentos sociais passaram a ser gradativamente mediadas por esses mesmos dispositivos. Assim, a comunicação na contemporaneidade tem

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

como característica principal a mediação tecnológica. (Oliveira, 2006). Mesmo a mediação sendo uma característica da comunicação em qualquer que seja o tempo histórico, a internet e as novas tecnologias de comunicação parecem ter um papel significativo na construção do habitus da ubiquidade – estar em mais de um lugar ao mesmo tempo.

Com isso, à dicotomia relacionada aos jovens marcada pelos termos casa x rua são acrescidos os termos real x virtual, introduzindo na circulação e na socialidade dos grupos juvenis elementos da rede virtual de relacionamentos. Esse movimento pode ser entendido como uma transição, ou uma co-existência, do papel de ator-consumidor para o papel ator-produtor com suas estratégias e audácias, nos moldes de Certeau (1998) e de ator social como entendido por Javeau. (1996). Nos estudos de comunicação utiliza-se o termo "prossumidor", sugerido por Alvin Toffler (1981), trata-se do agente resultantes da união dos papéis de produtor e consumidor. Este termo foi retomado por Van Dal (2012) quando este analisa o comportamento do consumo midiático após o início da internet.

Esses fatores tornaram possível uma incalculável experimentação da linguagem audiovisual que vem sendo pesquisada (Alvarenga, 2004; Cunha, 2012), algumas dessas propostas são conhecidas como Cinema da Quebrada – ênfase na questão política e social – (Souza, 2011; Hijiki, 2013); Cinema da Periferia – mostra os estilos de vida da periferia - (Zanett, 2010) -; Cinema de Bordas – produção ficcional realizada com pouco orçamento e muita criatividade (Lyra, 2009), todas essas modalidades lentamente conquistam espaços e patrocínios (Suppia, 2008, 2011). Mais recentemente os chamados webdocumetários (Paz e Salles, 2013) e mais as inúmeras nominações que ainda surgirão indicam uma possível abertura do campo das convergências midiáticas pela apropriação do modo de fazer. Entretanto, a utilização do termo cinema ao invés de audio-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

visual nesses casos parece indicar uma busca por uma legitimidade no campo de atuação, muito mais do que a apropriação do fazer cinema em si, devido a este fator neste artigo será utilizado de forma similar as palavras filme ou vídeo para indicar o produto das oficinas, visto que os mesmo também participam de festivais de curta-metragem e outras formas de exibição na internet.

As Oficinas Kinoforum iniciam sua atividade (2001) em meio a uma infinidade de outras experimentações audiovisuais que surgiam, privilegiando os jovens das periferias de São Paulo, com o objetivo primeiro de construir um olhar crítico sobre as mídias e depois um empoderamento da fala e das ações - constituir-se em audiovisualidades, definir-se politicamente e socialmente. Iniciativas como essa, ao persistirem insistentemente passaram a interferir na pauta de produção dos canais de TV com sinal aberto e mais tarde as da TV paga, sugerindo que um espectro de telespectadores desejava também ser adequadamente representado na mídia (Melo, 2006; Hamburguer, 2003) - e passaram a surgir filmes como “Central do Brasil”, “Cidade dos Homens” (2002), e programas de TV como “Manos e Minas”; “Esquenta” só para citar alguns.

“Sociedade Ocularcêntrica”

Considerando o aspecto da imagem pessoal, o paradigma predominante na contemporaneidade “Sou visto, logo existo” pode ser entendido como a naturalização de uma ação, o que poderia ser chamado por Bourdieu (1989) um habitus pós-moderno: a exposição pessoal pela imagem mediada por dispositivos tecnológicos comunicacionais, que favorecem a ubiquidade. Ao compreender a visão como o sentido imediato da reciprocidade, Pais (2010) chama a sociedade atual de “ocularcêntrica”, propondo uma reflexividade contagiante e dialética: “ ...a realidade observa-nos enquanto a olhamos” (2010:196), passa-se a ser

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

sujeito e objeto de observação ao mesmo tempo, não somente nas relações estabelecidas pela pesquisa, como também no sentido das relações cotidianas. Para este autor a "imagem possui uma função epistémica – de dar a conhecer algo – na exacta medida em que também tem uma função simbólica, ao veicular significados" (2010:197). Segundo ele, é através da imagem que são geridos os mecanismos inconscientes de identificação, por isso considera que essa realidade não pode passar despercebida aos cientistas sociais (Pais, 2010:33). A produção audiovisual e os processos criativos dos jovens são, desta forma, um locus importante de observação da construção de um diálogo social, permeado pelos modos de ver e de agir dos jovens. São também um locus de acesso ao imaginário e as formas de leitura que esses fazem do mundo. Importa para esta pesquisa as criações coletivas, a que Maffesoli afirma ser um campo particular da afirmação social, focalizando-a no contexto de produção audiovisual contemporâneo no Brasil, na cidade de São Paulo, indicada por pesquisadores como uma cidade criativa (Engerstrom, 2005; Castro, 2006; Costa, Seixas e Oliveira, 2009). As cidades chamadas de criativa são caracterizadas pela forte elaboração de atividades criativas ligadas ao design, as artes plásticas, a produção literária, a produtoras midiáticos, nas quais a nova classe social dominante é composta por pessoas que vivem da criatividade e nas quais há uma preponderância des estruturas como museus, centros de eventos, bibliotecas, teatros, cinemas, ateliers. Em termos de governança possuem editais regulares relacionados com essas áreas para contemplar a formação de platéia, e fomentar a produção cultural nas cidades. Neste sentido, São Paulo é uma cidade criativa em muitos aspectos.

Método

Este artigo apresenta dados parciais de pesquisa em andamento realizada a

partir de um levantamento de dados sobre o Banco de filmes das Oficinas Kinoforum. Essas oficinas, ação reconhecida como Ponto de Cultura, constituem-se como uma proposta mantida pela Ong Associação Cultural Kinoforum, responsável, entre outras atividades, pelo Festival Internacional de Curta-Metragens, sediado em São Paulo. O objetivo inicial foi observar o cunho das temáticas tratadas nos filmes associado ao modo de utilização da linguagem audiovisal. As produções audiovisuais pesquisadas foram realizadas por jovens das periferias (17 – 30 anos) residentes em, São Paulo – na qual o apelo comunicacional e técnico é constitutivo da própria cidade. O recorte dentro do espectro do que se chama de audiovisual é que a matriz das produções audiovisuais sejam compostas por imagens e sons digitais caracterizados pela: "desmaterialização, quando a imagem é digitalizada e passa a operar em código [binário: 0-1]; ubiquidade, a possibilidade de estar em todos os lugares ao mesmo tempo através da rede virtual; e a replicabilidade quando é reapropriada, ganhando novas formas estéticas" (Travisani, 2010:8). Para a autora essas características referem-se à imagem, mas pode-se acrescentar que esses aspectos também se referem à produção do áudio ou ao design sonoro digital, que compõem essas produções audiovisuais.

No total foram analisados 48 vídeos, de um total de 233, do banco de imagens das Oficinas Kinoforum. Optou-se metodologicamente por uma seleção de 16 filmes a cada 5 anos, o intervalo de tempo justifica-se para a percepção de possíveis alterações nas temáticas e também das modificações na qualidade técnica do material produzido. Portanto, tem-se 16 vídeos de 2001, 16 de 2006 e como em 2011 foram produzidos apenas 3 vídeos, interou-se o grupo com outros 6 filmes de 2010 e mais 7 de 2012. Desse total foram selecionados um filme do módulo I – no qual não há divisão das tarefas no processo de produção –, e um do módulo II – no qual os jovens experimentam a produção do filme a partir da

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

divisão de tarefa semelhante ao mainstream. Nesses dois casos foram utilizadas como categorias de análise a trajetória, o repertório e as soluções, por permitirem a percepção dos elementos criativos. Os filmes selecionados são: "Você vê o que eu vejo?" (2010) e "Recordatórios Piratas" (2012).

Metodologia: "Banco dos Sonhos"

Para desenvolver uma metodologia de análise desses vídeos e poder relacioná-los com os jovens produtores e aos locais onde foram produzidos recorremos a proposta de Duvignaud sobre o "Banco dos sonhos", que nos permite estabelecer uma correspondência entre os fenômenos imaginários e as experiências concretas que eles implicam (1986:343). Segundo esse autor, a matriz criativa se desenvolve a partir de pequenos grupos que ele propõe como "nascedouros de criações possíveis ou reais." (1986, 344). Para ele, o imaginário "é a própria experiência da vida, pelo fato dele se prolongar além da literalidade da vida cotidiana. Não haveria manifestações emocionais, não haveria vida afetiva, se não houvesse esta parte de antecipação a que chamamos de imaginário e que corresponde às múltiplas projeções que nos permitem ir além daquilo que nos é dado". (Duvignaud: 1986, 345). O método desenvolvido por ele parte, portanto, do microssocial para o macrossocial. Originalmente foi aplicado em pequenas comunidades, seguidos de representação teatral para a mesma comunidade, procurando construir um discurso social dos temas abordados nas histórias contadas pelos moradores das comunidades estudadas. A partir dessas histórias é que ele propõe o "Banco dos Sonhos", aproximando diferentes falas de um mesmo tema emergente das narrativas. Desta forma, vislumbra-se a estrutura oculta, pois as nuances das narrativas individuais são, para ele, acentuações particulares de temas coletivos, evidenciados pelo método. No contexto desta pesquisa serão considerados como integrantes

do Banco dos Sonhos aqui proposto o acervo do banco de vídeos Kinoforum, um compêndio comemorativo de 10 anos das Oficinas Kinoforum e os roteiros escritos dos filmes que compõem este acervo. A escolha dessa metodologia é a aproximação dos temas de criação e emoção (De Masi: 1999; 2000), o que permitirá a observação de uma de nossas hipóteses: o afeto como um start do processo criativo nos jovens, e definidor da concepção estética defendida por eles. Entendendo por afeto aquilo que sensibiliza os jovens bem como suas emoções que singularizam o modo como este vê o mundo. Desta forma, os temas extraídos dessa composição de Banco dos Sonhos fornecem pistas do microssocial para entender o macrossocial.

Critérios de análise de conteúdo

Foi elaborado um modelo misto de análise que contempla duas tendências distintas: a deleuziana que propõe a noção de imagem-tempo e imagem-movimento e a análise poética ou narrativa. As imagens serão entendidas como fluxos dispostos de tempo e movimento, como pensamento e em incontáveis dimensões da realidade. (Deleuze,1983). Importa na imagem-movimento o que Deleuze chama de imagem-percepção onde o encadeamento se torna responsável pela sinergia da ação e pela dinâmica do afeto. Já na imagem-tempo há predominância da dimensão subjetiva e do andamento reflexivo (Deleuze: 1983). Com a decupagem faremos a análise poética, a esse respeito Penafria (2009) explica que neste caso o audiovisual é entendido como uma programação/criação de efeitos. Efeitos esses que podem ser analisados a partir das sensações, sentimentos e sentidos que um filme é capaz de produzir quando visionado. Outro aspecto dessa análise é a estratégia, ou seja o percurso inverso da criação, neste caso o filme pode ser entendido como uma composição estética – sensorial -; uma composição comunicacional – sentimentos; ou uma composição poética – sen-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

timentos e emoções. Considerando essa perspectiva, os processos de criação serão pensados considerando as realizações audiovisuais como um produto resultante das relações de constrangimentos na sua produção e realização, sejam o contexto social, cultural, político, econômico, estético e tecnológico. (Penafria, 2009:6-7).

As etapas do processo de produção que importam para esta pesquisa são o Roteiro que é a concepção escrita do filme; a Decupagem do Roteiro que se reflete na concepção visual e artística; a Montagem e a Sonorização, que são determinantes para a construção da dinâminca narrativa. Essa etapas foram selecionadas com o propósito de captar o processo criativo a partir do que pode ser visto nos vídeos produzidos pelas oficinas, sem necessariamente acompanhar o processo todo de produção.

A concepção Visual e Artística somada a Montagem irão fornecer elementos relacionados ao imaginário e a forma de construção narrativa de cada uma das situações analisadas. Na Sonorização, o aspecto a ser analisado é verificar se, alterando-se, o áudio haverá ou não modificação da mensagem. Se o vídeo tem um impacto mais visual do que sonoro ou se o áudio determina o ritmo, o estilo e a linguagem do vídeo. Nesta situação pode-se ter a indicação de que a produção pretende sensibilizar os dois sentidos: o da audição e o da visão, propondo uma relação sinestésica. Esse fator amplia a noção de imaginário em relação a primeira.

A seguir uma rápida contextualização das Oficinas Kinoforum e sobre o que vem a ser Pontos de Cultura para compreender o ambiente em que foram produzidos os vídeos selecionados para esta pesquisa.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Contexto: Oficinas Kinoforum

A abordagem oferecida pelas Oficinas Kinoforum privilegia a formação do olhar – ou o "desenformar o olhar", como cita Bernardet no início do livro comemorativo dos 10 anos de oficinas – ele lembra, Oswald de Andrade já defendia a ideia de que "é preciso desaculturar para produzir cultura", ou seja, desconstruir referências audiovisuais naturalizadas como linguagem, neste caso, e propor questionamentos, buscando consolidar a cidadania cultural de jovens. O avanço tecnológico, principalmente o formato digital, permite captar, editar e veicular produtos audiovisuais com custo relativamente baixo, se comparado ao mainstream. Essa democratização proporcionada pela internet, pelos softwares livre e pelo acesso aos cursos de formação, na visão dos idealizadores das oficinas, permite que todo cidadão possa ter uma postura ao mesmo tempo criativa e crítica em relação à sobrecarga de informação e comunicação audiovisual. (Vi Vendo, 2011:17).

Alvarenga em sua pesquisa registrou que existem dois critérios para a seleção dos filmes exibidos nos processos de formação desta oficina: o primeiro é que sejam filmes com orçamento baixo ou semelhante aos disponibilizados para os participantes e o segundo é que o material exibido possa servir de contraponto ao que é mostrado pela televisão aberta e pelo cinema comercial. (2004:97), essa postura parece indicar ao mesmo tempo um aspecto motivacional e outro reflexivo sobre a prática.

Os participantes são estimulados a utilizar a linguagem audiovisual a que tiveram acesso durante as análises dos filmes para a construção dos vídeos a serem realizados, em um primeiro momento coletivamente, sem divisão marcada de função; em um segundo momento com divisão de tarefa como: roteiro, direção, produção, fotografia, som ou edição – são os chamados módulos I (sem divisão de tarefa) e módulo II (com divisão de tarefa).

A vivência dessas duas possibilidades de produção possibilita aos jovens refletir sobre as suas escolhas ideológicas e sobre a realidade em que vivem. A versão colaborativa de produção propõe relações mais horizontalizadas do que em termos hierárquicos, e possibilita maior movimento de experimentação e criação, são mais adaptativas e sugerem uma preocupação com construção de uma identidade reflexiva social de uma comunidade. A segunda etapa entre outros objetivos fornece também uma preparação profissionalizante e apresenta uma organização de trabalho mais próxima do mainstream, esta opção pode estar associada à tentativa de inclusão num sistema já existente e à manutenção de uma forma hierárquica de trabalho.

As Ofinas Kinoforum enquanto projeto procuram “estimular e apoiar a ação de cada um deles [jovens] como sujeito da transformação social e cultural de sua comunidade, tendo a arte como meio de crescimento pessoal e coletivo” (ver http://www.kinoforum.org.br/curtas/2012/diario-de-bordo).

As primeiras produções audiovisuais das oficinas datam de 2001 e, em 2009 ,foram selecionados como Ponto de Cultura, pelo Ministério da Cultura. Passou-se então a ampliar as parcerias com outras Ongs e a realizar o acompanhamento das produções dos coletivos - grupos que receberam formação nas Oficinas Kinoforum e que posteriormente montaram projetos a partir dessa experiência. A Associação Cultural Kinoforum mantem um banco de vídeos produzidos nas oficinas desde 2001 até os dias atuais, esse fator possibilita a elaboração de uma série de análises: de contexto, de temas, de formatos, com possibilidade de infinitas combinações. Como esta Associação é também um Ponto de Cultura consideramos oportuno verificar as aproximações das duas propostas, assim nos deteremos brevemente sobre o que venham a ser os ‘Pontos de Cultura’ e a ideologia subjacente à proposta.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Contexto: Pontos de Cultura:

Os Pontos de Cultura foram institucionalizados em 2003, na gestão do Ministro da Cultura Gilberto Gil. O projeto ficou ao encargo de uma equipe que apoiou as propostas de Célio Turino, este contava com experiências anteriores na cidade de Campinas nesta mesma vertente. Para Turino, o Ponto de Cultura foi criado como um conceito de autonomia e protagonismo que pontencializa processos de mudança, por se articular em rede e gerar o empoderamento social. Sob estes aspectos se difere das demais políticas públicas por não impor modelos e nem mesmo por ter a pretensão de instaurar uma situação – pensada exteriormente – para as regiões, cidades, comunidades, grupos participantes. O objetivo dos editais que contemplam os Pontos de Cultura é pontencializar projetos e organizações locais que estão estabelecidas no interior dos grupos, legitimando-os e colocando-os em contato com outras práticas por meio de articulações, encontros, debates. O fato de existir uma política pública fora do formato convencional expõe mazelas administrativas até então encobertas, como a falta de articulação entre os ministérios das Comunicações, da Cultura e da Educação entre outros fatores que revelam as reais prioridades de governo. (Turino, 2009).

Roteiros e filmes:

Os dois filmes escolhidos para esta análise em profundidade são representantes da categoria nativa denominda de docfic: que é a imbricação entre linguagem de documentário e linguagem de ficção, com todos as variantes possíveis.

Em “Você vê o que eu vejo?” (2010), - http://www.kinooikos.com/acervo/video/28377/ -produzido no sistema do módulo I – sem divisão de tarefas –, o argumento é negociado com todos os integrantes da equipe e posto em concenso

a concepção do filme. Percebe-se pela escrita do roteiro uma despreocupação com relação a questão do autor. A dinâmica narrativa alterna depoimentos dos moradores da favela com a inserção de trechos da história ficcional de uma garota que procura emprego, retratando suas dificuldades culturais, sociais e motivacionais inseridas neste contexto. (Ver Roteiro no anexo 1). As descrições dos personagens são sucintas e cabe muito mais na produção alinhavar as falas com o que é apenas dito visualmente, por exemplo o modo como a garota se arruma para a entrevista do emprego, a escolha da roupa, a maquiagem, tudo que possa disfarçar a sua origem e que aumente as chances de ser contratada.

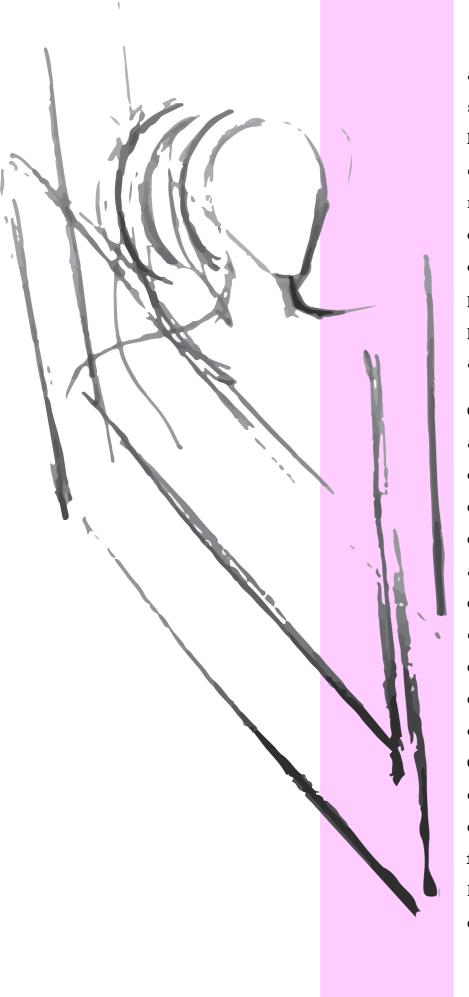
Entre o roteiro e o filme percebe-se que outros elementos foram agregados na primeira parte, primeiro uma cena que mostra os becos da favela, depois alguns depoimentos para em seguida mostrar um cadastro sendo preenchido no computador e a primeira cena com a garota recebendo um telefonema com a proposta de emprego, close para o rosto e ela comentando “que bom eu arrumei um emprego”. Depois desse acrescimo é que entra a primeira cena prevista no roteiro que é a cena da garota preparando a marmita. Neste sentido, mesmo todas as etapas sendo realizadas por todos da equipe, parece que cada uma delas tem um tempo de elaboração que se esgota com a fase seguinte que é a de produção. O roteiro não precisou necessariamente ser refeito, o que houve foram arranjos negociados a posteriori que dão conta de potencializar a narrativa. Neste sentido o que se evidencia é que apear de inicialmente o filme procuar trabalhar com representações sociais ele vai desenvolver um relação com o imaginário social no decorrer do filme. No roteiro também aparece a marcação “Pensamento” – que é o pensamento do personagem ampliado para ser ouvido pelo telespectador - e também sofre alguma alterações entre roteiro e gravação. Ele efetivamente aparece no filme depois que a jovem esta saindo para pegar o ônibus, entretanto no roteiro estava previsto para iniciar

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

anteriormente. Parece ter havido uma intenção em marcar dois tempos no filme sendo um deles a relação entre a representação e o imaginário social. Também notamos que ocorreram algumas adaptações do roteiro para a realidade da gravação, a cena que está prevista para ocorrer no ônibus acaba acontecendo na calçada, e há a retirada da cena dos primos se despedindo. Mostrando que o roteiro todo o tempo sofre com as contingências de gravação. É um filme não conclusivo, optando por uma construção aberta e de diálogo com o espectador, provocando questionamentos e reflexões sobre si e sobre a representação que o próprio espectador possa ter da favela, desmitificando-a, tornando-a uma realidade possível entre outras.

O segundo filme, “Recordatórios Piratas” (2012) - http://www.kinooikos.com/acervo/video/34381/ - é também o que eles chamam de docfic, com uma construção de narrativa mais ousada, com recursos técnicos bem explorados. Começando pelo Roteiro (ver anexo 2) que já vem datado, com a marcação da decupagem das cenas, e indicação das locações. Mostrando que houve um treino para se adaptar a modelos já existentes. Este roteiro preve a locução de uma espécie de narrador da história, em formato de leitura de um diário, sendo que algumas falas desse narrador não estão previstas no roteiro e são acrescidas depois possivelmente na montagem, por não interferirem no plano de gravação desenhado pelo roteiro, porém a sequência aparece invertida. Por exemplo, a cena da sequência 5 foi antecipada na montagem para o lugar da sequência 3. Outro elemento acrescido foi um personagem a mais, não previsto no roteiro e que dá a dinâmica da narrativa, pode-se pensar que o personagem que é o desenhista que fica em um bar/café, retratando as cenas que acontecem como se fizesse um storyboard, faz também a voz do narrador e torna-se o elo entre as histórias de cada personagem, a história dos ambulantes e também a história do filme. Ele não provoca o espectador diretamente, há um argumento fechado,

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

ou seja um ponto de vista que é defendido pelo diretor do filme, a que o espectador é convidado a conhecer. Uma forma bastante inovadora e criativa de pensar sobre pirataria, e sobre valores acionados nos diversos contextos da vida, ainda passando noções de como um filme é concebido. Neste caso, trata-se de uma ficção que parte da experiência de vida dos produtores e roteiristas e que jogam uma nova luz sobre um tema bastante discutido que é a pirataria.

As sequências são formadas por uma introdução do personagem, corta para a locução sobre o filme escolhido, e depois remete a cena para a qual se justifica a escolha daquele filme, uma suíte da cena anterior. São 2 personagens que aparecem com cenas anteriores ao filme em Preto e Branco, corta para a cena da banca comprando o filme, corta para cenas coloridas indicando que a vida deles mudou em função do filme. A terceira personagem não chega no último estágio pois resolve chamar a polícia ao reconhecer que um dos filmes da banca e de sua autoria e foi pirateado. O filme termina com o storybord desenhado . Essa mistura das linguagem audiovisual com HQs demonstra um conhecimento técnico do processo de como se faz um filme e também remete ao questionamento sobre as convergência de mídias, pois um terceiro processo é que a linguagem do HQ dentro da linguagem audiovisual está disponível na internet, acionando redes de infinitas possibilidades.

Esses são apenas dois exemplos que trazem questionamentos sociais e políticos do ambiente desses jovens que entre outras alternativas buscam agora no audiovisual uma nova oportunidade de atuar em nome de uma coletividade. Impingindo a sua existência nas mídias como um direito de também ser representado de acordo com suas próprias concepções. Em pesquisas avaliativas das Oficinas Kinoforum demonstram que 88% dos participantes pretendem seguir carreira na área de audiovisual, e que o desenvolvimento do aprendizado com o trabalho em grupo, o olhar crítico, a organização das informações acumuladas, são im-

portantes ganhos para outras práticas do dia a dia. (Olic,Bigio, Zúnica e Campos, 2011).

Trajetórias, repertórios e soluções dos jovens realizadores de audiovisual:

O depoimento de Adelvan de Lima Nunes (2011:19) nos dá pistas de como se inicia esse namoro com o audiovisual, como ele ganha proporção e apresenta soluções para os que se interessam em permanecer na área depois das oficinas.

Ele começa contando que participava das atividades do Circo Escola São Remo (bairro da periferia de São Paulo) quando ficou sabendo das Oficinas Kinoforum, imediatamente se interessou e fez o Módulo I, isso ocorreu em 2002, participou da equipe do curta Beco sem Saída. Com essa experiência, em 2009 teve outras oportunidades no Ponto de Cultura Amorim Rima, com os curtas O olho do berimbau e Griô urbano. Neste mesmo ano foi selecionado no Edital Nós na Tela, dirigido para jovens produtores egressos de projetos sociais, com o qual realizou o curta Arquitetura da exclusão, rodado no Rio de Janeiro, na comunidade de Santa Marta. Nesta mesma época fez o Módulo II das Oficinas Kinoforum que se concretizou com o curta Feito. Para ele: “Além de aprender sobre cinema e o campo do audiovisual, também aprendi a me relacionar com as pessoas, a ser mais crítico e também a aceitar as críticas construtivas”. (2011:19)

Assim como ele, várias outras histórias de quem começou pelo teatro por exemplo, como André de Oliveira (2011:53), ou teve uma influência familiar ligado ao cinema, como Nádia Mangolini (2011:41), ou ainda alunos universitários dos cursos de Rádio e Tv, como Willian Ribeiro (2011:49) e Ingrid Gonçalves (2011:24-27). A aproximação desses campos pode ter possibilitado uma certa identificação com o fazer audiovisual e pode ter sido um facilitador das tra-

jetórias posteriores à oficina.

Mas o que dizer de vivências com trajetórias não tão lineares, como o de Carlos Eduardo Côrtes Conceição (2011:39)?

Soteropolitano, abandonou o curo de educação física porque, servindo de guia a produtores de audiovisual que faziam documentário sobre culinária em Salvador, interessou-se pelo tema e, em 2006, decidiu fazer o curso de gastronomia. Entretanto, em 2009, veio para São Paulo, já formado no curso de Gastronomia, aos 26 anos e estava decidido a fazer uma pós-graduação em ergonomia, quando viu na internet o anúncio sobre as Oficinas Kinoforum. Segundo ele o intuito era fazer amizades, mas a partir dessa experiência desistiu da pós-graduação e se aprofundou em outros cursos de audiovisual até 2011, hoje ele fala com orgulho que tira todo o sustento do audiovisual.

Assim como Carlos, Juliana Borges já estava formada em Direito quando cursou a Oficina, estava em busca de algo que rompesse com as cansativas categorias formatadas passadas como conceitos na universidade. Juliana argumenta que: "As Oficinas Kinoforum possibilitaram que não só eu, mas tantos outros, pudessem falar com autoridade, através do audiovisual, quem era o negro, quem era o pobre, quem era o vulnerável, o que era a periferia... Pudemos mostrar nossos anseios, sonhos, experiências de vida e histórias. Através da câmera, deixamos de ser alunos para virarmos filósofos de nossas histórias" (2011:58).

Este próximo depoimento em particular nos é caro por representar uma boa parte do público dessa pesquisa de modo mais amplo, assim a esse depoimento, seguem de maneira similar os de Eder Augusto (2011:9), Nego Bala (2011:23).

Francine Barbosa na época em que fez a Oficina Kinoforum tinha 17 anos e encarava o audiovisual como uma atividade de lazer, não pensava sobre o assun-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

to como possibilidade profissional. A participação na oficina despertou nela questionamentos: "Eu cresci na periferia da zona Leste de São Paulo, e a vivência na oficina me fez refletir de maneira mais profunda sobre algo que eu já intuía: os filmes e programas de TV que eu assistia não me representavam. Então tive acesso a ferramentas e possibilidades narrativas para retratar minhas angústias, sonhos, visão de mundo." Mais adiante ela comenta que: "... acabei me formando em cinema na universidade. Hoje, dez anos depois, sou educadora de audiovisual em projetos sociais, meus alunos têm entre 8 e 17 anos. Sinto que a vivência das Oficinas ainda está muito presente no meu cotidiano de educadora..." (2011:61).

O que destacamos é que o conhecimento e o contato com a produção audiovisual a partir dessa inserção sobre o que chamamos de Banco dos sonhos — a base de dados de vídeos das Oficinas Kinoforum e o material impresso — mostram um movimento significativo na questão da representação, da autoetnografia, da capacidade crítica sobre ver e fazer TV, audiovisual e cinema. Nas comunidades esse contato é uma forma de preencher uma lacuna com arte, cultura e reflexão sobre seu próprio meio.

A produção em audiovisual pode gerar uma rede de relações que se multiplicam infinitamente e possibilitam o trânsito tanto entre as diversas comunidades entre si como o trânsito entre o mainstream e as formas criativas de produzir audiovisual. Para ilustrar esses aspectos, notamos que muitos dos jovens formados pela Oficina Kinoforum acabam apresentando projetos no VAI (Programa para Valorização de Iniciativas Culturais - de SP), outros conquistaram vaga no Instituto Criar de TV, cinema e novas mídias, outros optam por um curso universitário na área - Cinema ou Comunicação. Uma grande parte tornou-se monitor na própria Oficina Kinoforum.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Se para a maioria dos participantes dessa oficinas a linguagem audiovisual significou ver o mundo com outros olhos, para os formadores também há uma troca nessa relação: "Produzir e pesquisar filmes também nos dá oportunidade de conhecer o mundo à nossa volta e de sair de nosso pequeno círculo de vida e relações sociais limitadas. Assim, trabalhar com audiovisual na periferia, fazer essa troca de experiências com os alunos, me pareceu fascinante", afirma Jorge Guedes, produtor cinematográfico (2011:20).

Considerações finais:

As produções audiovisuais realizadas por jovens neste contexto são formas de falar com o mundo, de intervir e propor reflexões para as comunidades e para a sociedade em geral, dando visibilidade para a realidade em que vivem, pois são filmes que participaram de festivais e que estão na internet para quem os quiser ver. O relacionamento intercultural neste espaço ocorre indefinidamente, pois os vídeos produzidos em uma oficina passam a ser apresentados em outras oficinas, proporcionando novas leituras. Os "Coletivos" - como são chamados pela Oficina Kinoforum - grupos de jovens que depois desse contato inicial com a linguagem audiovisual assumem uma forma de empoderamento social, de fazer-se ouvir e ver, replicando a experiência na comunidade em que se encontram se propõem a uma atuação social e política que viabilize melhores condições de vida em suas comunidades.

Dentro desse cenário mais amplo do audiovisual no Brasil, os diversos festivais atuam propondo tendências na linguagem audiovisual, incluindo nesse campo complexo as programações de TV abertas ou pagas, e portanto essa relação com as oficinas possibilitam um questionamento constante tanto das representações sociais quanto das experimentações da linguagem em si, renovando

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

os processos criativos nas oficinas e no mainstream que passam a incorporar gradativamente as tendências e questões de linguagem provocadas pelos festivais, criando um ciclo crítico e formativo no contexto audiovisual brasileiro.

Neste sentido, o processo criativo dos jovens com a linguagem audiovisual promove muito mais do que apenas formatos e novas estratégias de fazer o audiovisual, porque promove também uma crítica social de dentro do proprio sistema, como sugere Maffesoli: "... o aparente conformismo à lei ou ao código podem dissimular inversões, modificações de sentido, em suma, uma série de reapropriações e de comportamentos criativos que, apesar de minúsculos, exigem ser explorados" (1986:336). Entretanto, pelo que demosntramos estes movimentos não mais precisam ser dissimulados e as apropriações parecem indicar novas formas de atuação política.

Agradeço a profª Maria da Penha Costa Vasconcellos e também a profª Fabíola Zioni pela discussão do tema deste artigo e a reflexão do material analisado.

Referência:

ALVARENGA, Clarisse Maria de Castro de., 2004, Vídeo e experimentação social: um estudo sobre o vídeo comunitário contemporâneo no Brasil. Dissertação de mestrado (Instituto de Artes/Universidade Estadual de Campinas – Unicamp). Campinas.

BOURDIEU, Pierre, 1989, O poder simbólico. Lisboa, Difel.

CANEVACCI, Massimo, 2004, A cidade polifônica: ensaio sobre antropologia da comunicação urbana. São Paulo, Studio Nobel.

CARRANO, Paulo César R.; 2002, Os jovens e a cidade: identidades e práticas culturais em Angra de tantos reis e rainhas. Rio de Janeiro, Relume Dumará/ Faperj.

CARRIERI, André, (Luiz André Carrieri Rosatelli), 2007, Ateliê de vídeo e cultura juvenil: um estudo de caso sobre aprendizagem e socialização de jovens urbanos de segmentos populares através das tecnologias de vídeo digital. São Paulo, Dissertação (Mestrado em Educação) Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo.

CERTEAU, Michael de, 1998, A invenção do cotidiano. Petrópolis, Rio de Janeiro, Editora Vozes.

CONTI, Maria Aparecida; BERTOLIN, Maria Natacha Toral; PERES, Stela Verzinhasse; 2010, “A mídia e o corpo: o que o jovem tem a dizer?”. Revista Ciência e saúde coletiva, Rio de Janeiro, v. 15, n. 4, Julho. http://dx.doi.org/10.1590/S1413-81232010000400023. (Acessado em 09/05;2013).

COSTA, Pedro; SEIXAS, João; OLIVEIRA, Ana Roldão, 2009, “Das Cidades Criativas à Criatividade Urbana? Espaço, Criatividade e Governança na Cidade Contemporânea.”, Anais do 15ª Congresso Português de Desenvolvimento Regional. 2009. http://www.apdr.pt/congresso/2009/pdf/Sess%C3%A3o%2028/97A.pdf. (Acessado 30/01/2013).

CUNHA, Sonia Regina Soares da, 2012, A mídia dos outros somos nós: A experiência audiovisual do Ponto de Cultura. Dissertação de mestrado - Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. http://www.cchla.ufrn.br/ppgem/wp-content/uploads/2009/09/Disserta%C3%A7%C3%A3o-S%C3%B4nia-Regina-Cunha.pdf. (Acessado em 30/01/2013).

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

DELEUZE, Gilles, 1983. Cinema: a imagem-movimento. São Paulo: Brasiliense.

DUVIGNAUD, Jean, 1986, "Microssociologia e formas de expressão do imaginário social". Revista da Faculdade de Educação, 12(1/2), pp.343-353.

FELINTO. Erick, 2006, "Cinema digital e tecnologias digitais.", em Fernando Mascarello (org.), História do cinema mundial. Campinas, SP, Papirus Editora. http://www.4shared.com/office/sn-cJYF/historia_do_cinema_mundial_-_f.html, (Acessado em 25/04/2013).

FISCHER, Rosa Maria Bueno, 2005, "Mídia e Juventude:experiências do público e privado na cultura.", em Cadernos Cedes. Campinas, v. 25, n. 65, p. 43-58, jan./abr. http://www.scielo.br/pdf/ccedes/v25n65/a04v2565.pdf. (Acessado em 27/06/2011).

GOLDSTEIN, Ilana Seltzer, 2012, Autoria, "Autenticidade e Apropriação: Reflexões a partir da pintura aborígine australiana.", em Revista Brasileira de Ciências Sociais. v. 27, nº 79, p. 81-106. http://www.scielo.br/pdf/rbcsoc/v27n79/a06.pdf. (Acessado em 25/04/2013).

HIKIJI, Rose Satiko Gitirana ; Caffé, Carolina, 2013, Lá do Leste - Uma etnografia audiovisual compartilhada. 1. ed. São Paulo, Humanitas, v. 1, 64p. http://www.ladoleste.org/livro.html. (Acessado em 22/04/2013).

JAVEAU, Claude, 1986, "O paradigma do ator e a sociologia da vida quotidiana: ampliação do campo sociológico ou redução do terceiro estágio Comteano?",em Revista da Faculdade de Educação da USP, V. 12 (1/2), pp. 326-333.

LYRA, Bernadette, 2009, "Cinema periférico de bordas.", em Revista Comunicação, Mídia e Consumo. São Paulo, v.l , n.6, p. 3 1 - 4 7, mar. http://revis-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

tacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/download/145/145. (Acessado em 22/04/2013).

MAFFESOLI, Michel, 1986, “A superação do Indivíduo”, em Revista da Faculdade de Educação da USP. V. 12 (1/2), pp. 334-342.

MAFFESOLI, Michel, 2001, “O imaginário é uma realidade.”, em Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia. Porto Alegre, Vol 1, nº5, pp. 74-82, Agosto.

MAGNANI, José Guilherme C., 1998, Festa no Pedaço: cultura popular e lazer na cidade. São Paulo, Hucitec.

MORAES, Julio Lucchesi; SCHWARTZ, Gilson, 2011, “Cidades criativas e conexão audiovisual”, em Informações Fipe – temas de economia aplicada. Julho. http://www.fipe.org.br/publicacoes/downloads/bif/2011/7_12-14-jul.pdf. (Acessado em 26/10/2013).

MOCARZEL, Evaldo, 2011, “Na guerrilha do cinema.”, em Vi Vendo: Histórias e histórias de 10 anos de Oficinas Kinoforum. São Paulo: Associação Cultural Kinoforum.

MORIN, Edgar, 1970, O cinema ou o homem imaginário. Lisboa, Moraes.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria, 2005, “O Cotidiano nos Múltiplos Espaços Contemporâneos.”, em Psicologia: Teoria e Pesquisa. Set-Dez, Vol. 21 n. 3, pp. 365-373.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria, 2011, “O talento jovem, a internet e o mercado de trabalho da ‘economia criativa.’”, em Psicologia e Sociedade, Florianópolis, v. 23, n. 3, Dez., p. 554-563. http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-71822011000300013&lng=en&nrm=iso. (Acessado em 10/05/2013).

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

NJAINE, Kathie, 2006, "Sentidos da violência ou a violência sem sentido: o olhar dos adolescentes sobre a mídia.", em Interface, Botucatu, v. 10, n. 20, Dez. http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832006000200008&lng=en&nrm=iso . (Acessado em 09/05/2013).

OLIVEIRA, Rita de Cássia Alves, 2006, "Culturas Juvenis na metrópole: cultura audivisual, formas de expressão e consumo simbólico.", em Marcos Cezar de Freitas (org.), Desigualdade Social na Infância e na Juventude. São Paulo, Cortez, p. 244-258.

PAIS, José Machado, 2010, Lufa-lufa Quotidiana: Ensaios sobre cidade, cultura e vida urbana. Lisboa, ICS.

PAZ, André; SALLES, Julia, 2013, "Dispositivo, acaso e criatividade por uma estética relacional no webdocumentário", em Doc On-line. N.14, agosto, pp. 33-69. http://www.doc.ubi.pt/14/dossier_andre_paz.pdf. (Acessado em 26/10/2013).

POLIDORO, Bruno, 2008, "Cinema, Vídeo, Digital: a virtualidade do audiovisual.", em Cinema e comunicação. Porto Alegre, Famecos, PUC-RS, n. 19, pp. 1-5. http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/4153/3165. (Acessado em 09/05/2013).

RIBEIRO, José Carlos; LEITE, Luciana; SOUSA, Samille, 2009, "Notas sobre aspectos sociais presentes no uso das tecnologias comunicacionais móveis contemporâneas.", em Antonio Dias Nascimento; Tânia Maria Hetkowski (orgs.), Educação e contemporaneidade: pesquisas científicas e tecnológicas [online]. Salvador, EDUFBA, 400, p. 185-200. http://static.scielo.org/scielobooks/jc8w4/pdf/nascimento-9788523208721.pdf. (Acessado em 09/05/2013).

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

SOUZA, Gustavo, 2011, Pontos de Vista em documentários de periferia: estética, cotidiano e política. Tese de doutorado (Escola de Comunicação e Artes/ Universidade de São Paulo). São Paulo. Disponível em: http://www.pos.eca.usp.br/index.php?q=pt-br/content/audiovisual-online-hoje-para-alem-fetichismo-tecnologico-pratica-copypaste-ensino-secxxi. (Acessado em 10/05/2013).

SUPPIA, Alfredo Luiz, 2008, "Os caçadores de filmes invisíveis.", em Ciência e Cultura. São Paulo, v. 60, n. 2. http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252008000200026&lng=en&nrm=iso . (Acessado em 10/05/2013).

SUPPIA, Alfredo Luiz, 2011, "Recontextualizando o cinema de bordas: afinidades e caminhos., em Laura Cánepa; Adalberto Muller; Gustavo Souza; Marcel Silva. (orgs), Estudos de Cinema e Audiovisual Socine. São Paulo, Socine, v. 1.

SZAFIR, Milena, 2012, "O audiovisual on-line hoje: da prática copy & paste ao ensino no Séc. XXI.", em III Jornada Discente PPGMPA – USP. São Paulo, outubro. http://www.pos.eca.usp.br/sites/default/files/jornadadiscente2012_enviar.pdf . (Acessado em 10/05/2013).

TEIXEIRA, Francisco Elinaldo (Org), 2004, Documentário no Brasil: tradição e transformação. São Paulo,Summus.

TRAVISANI, Tatiana Giovannone, 2010, "Imagem em movimento na arte: o digital como processo criativo.", em Revista Eletrônica do Núcleo em Arte, Mídia e Política da PUC-SP. http://revistas.pucsp.br/index.php/aurora/article/download/3867/2531. (Acessado em 26/04/2013).

TURINO, Célio, 2009, Ponto de cultura: o Brasil de baixo para cima. São Paulo,

Anita Garibaldi.

Vi Vendo: Histórias e histórias de 10 anos de Oficinas Kinoforum, 2011. São Paulo, Associação Cultural Kinoforum.

XAVIER, Ismail, 1983, A Experiência do cinema. Rio de Janeiro, Edições Graal: Embrafilme.

ZANETTI, Daniela. 2010, "O 'cinema de periferia' e os festivais: práticas audiovisuais organização discursiva.", em Comunicação & Sociedade, Ano 31, n. 53, p. 191-214, jan./jun. https://www.metodista.br/revistas/revistas-metodista/index.php/CSO/article/view/1536/1930. (Acessado em 08/05/2013).

Filme: "Cinema de Quebrada", Hikiji, 2008. Disponível em: http://vimeo.com/31596995

Banco de vídeos Oficinas Kinoforum: http://www.kinoforum.org.br/oficinas/index.php/videos.html

Exemplo de coletivo acompanhado pelas Oficinas Kinoforum: http://periferiaemmovimento.wordpress.com/tv-perifa/ exemplos multimídia de iniciativa dos coletivos .

http://www.kinoforum.org.br/curtas/2012/diario-de-bordo, site com histórico das Oficinas Kinofórum.

http://www2.cultura.gov.br/culturaviva/, sobre o programa Cultura Viva que coordena os Pontos de Cultura.

"Você vê o que eu vejo?" (2010): http://www.kinooikos.com/acervo/video/28377/

"Recordatórios Piratas" (2012): http://www.kinooikos.com/acervo/video/34381/

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

INTERAÇÃO EM WEB DOCUMENTÁRIO: O CASO "A SHORT HISTORY OF THE HIGHRISE"

Helena Schiavoni Sylvestre/Letícia Passos Affini

*Mestranda do Programa de Pós-graduação em TV Digital: Informação e Conhecimento pela UNESP, Bauru/SP. Graduada em Comunicação Social Habilitação em Jornalismo pela mesma instituição.*helenassylvestre@hotmail.com

Docente do Programa de Pós-Graduação em TV Digital da Unesp/Faac. Doutora em Comunicação e Cultura pela ECO/UFRJ. Pesquisadora líder no GrAAu - Grupo de Análise do Audiovisual, cadastrado no CNPq. affini@faac.unesp.br.

Resumo:

O presente artigo visa abordar a questão da interação em documentários veiculados na internet. Para isso, fará uso dos conceitos de interação mediada por computador de Alex Primo através da Metodologia Estudo de Caso, segundo Robert Yin. O objeto de estudo em questão será o primeiro episódio do web documentário "A Short History of the Highrise", desenvolvido pela produtora NFB em parceria com o jornal The New York Times. Optou-se por analisar apenas o primeiro episódio, devido à aplicação de uma estrutura de interação repetitiva ao longo de todo o documentário.

Palavras-chave: cibercultura; web documentário; interação

Abstract:

This article intend to approach the issue of interaction in documentaries

inserted on the internet . To do so, it will make use of Alex Primo concepts about interaction mediated by computer through the Case Study Methodology according to Robert Yin. The object of study in question will be the first episode of web documentay "A Short History of the Highrise", developed by NFB producer in partnership with the newspaper The New York Times. We chose to analyze only the first episode, due to application of a repetitive structure interaction throughout all the documentary.

Keywords: interaction; web documentary ; Case Study

INTRODUÇÃO AO DOCUMENTÁRIO

O gênero documentário é majoritariamente classificado como o gênero cinematográfico que objetiva expôr a realidade, embora deva-se deixar claro que a representação exposta pelo documentário tem um caráter subjetivo e com uma visão parcial dos fatos, diante da pluralidade de visões que possam decorrer de um mesmo assunto abordado pelo documentarista.

É no início do cinema que encontramos a raiz do documentário, quando os registros in loco constituíram a base sob a qual se designou o gênero. Mas foi nos anos 20 que foram criadas condições suficientes para a definição oficial do gênero documentário, com Robert Flaherty (1884-1951) e Dziga Vertov (1895-1954). Primordialmente, definiram a necessidade de que as imagens feitas para o filme digam respeito à existência fora do filme. Ou seja, o cineasta deve capturar in loco cenas cotidianas e de acontecimentos, mas estas devem condizer com a realidade subjetiva à qual fazem referência. Além disso, é a partir de ambos os cineastas (Flaherty e Vertov) que se estabelece a necessidade de se fomentar reflexões a partir do material documentado e roteirizado. (Penafria, 1999)

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Bill Nichols (2005) caracteriza o documentário como um gênero que se engaja no mundo da representação de três modos distintos. A princípio, o documentário exibe um retrato de conhecimento prévio do mundo. Uma vez que as tecnologias vieram progredindo, a captura de imagens e sons possibilitados pelos aparelhos que compõem o documentário ganharam elevado grau de fidelidade entre a representação exposta e a realidade daquilo a que se refere. É devido a essa ilusão de verdade irrefutável proporcionada pelo material documentado que muitas vezes o gênero em questão é caracterizado pela sua objetividade diante da temática abordada.

Entretanto, através dos documentários e da criatividade do documentarista, é possível encontrar novas angulações diante de uma realidade faceada diariamente, que permitem ver o mundo sobre outros olhares.

> Nos documentários, encontramos histórias ou argumentos, evocações ou descrições, que nos permitem ver o mundo de uma nova maneira. A capacidade da imagem fotográfica de reproduzir a aparência do que está diante da câmera compele-nos a acreditar que a imagem seja a própria realidade reapresentada diante de nós, ao mesmo tempo em que a história, ou argumento, apresenta uma maneira distinta de observar essa realidade. (Nichols, p. 28, 2005)

Embora o gênero documentário seja caracterizado como gênero cinematográfico, a sua composição diverge da obra audiovisual ficcional com relação a aspectos diversos. No caso do documentário, o valor das pessoas que aparecem frente às câmeras consiste não no que estabelece uma relação contratual, como na ficcção, mas no que a espontaneidade de ações dessas pessoas podem agregar ao propósito. Seu diferencial permeia comportamentos e personalidades habituais

que seja pertinente à proposta do cineasta.

Enquanto no gênero de ficção o ator é reconhecido pela sua capacidade de convencer através de dissimulações artísticas em cena, a personagem do documentário ganha destaque quando sua espontaneidade atinja elevado grau de complexidade e profundidade. (Nichols, 2005)

Em termos de produção, Manuela Penafria (1999) coloca que o documentário pouco se difere dos filmes de ficção. Entretanto, o documentarista não recorre à direção de ator, mas por outro lado, a câmera, equipe e iluminação podem ser consideradas uma forma de direção técnica. Também é possível classificar determinados aspectos das personagens através da roteirização, a fim de dar ênfase ao que se propõe o documentário.

Considerado um gênero não-ficcional, o documentário é encarado com ceticismo por cineastas que afirmam não existir uma rigidez na preparação do material que compõe o documentário. Por outro lado, para Sérgio Puccini (2007), a ideia de que o processo de construção do gênero documentário demanda uma intervenção criativa menor por parte do documentarista vem sendo constantemente refutada.

> Documentário é também resultado de um processo criativo do cineasta marcado por várias etapas de seleção, comandadas por escolhas subjetivas desse realizador. Essas escolhas orientam uma série de recortes, entre concepção da ideia e a edição final do filme, que marcam a apropriação do real por uma consciência subjetiva. (Puccini, p.20, 2007)

O processo de seleção tem início na escolha do tema, através de um recorte

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

a ser investigado em profundidade pelo documentário. A partir daí, deve-se pensar a definição dos personagens e das narrativas que servirão de argumento ao corpo da investigação. O trabalho ainda inclui a escolha de cenários e suas composições, sequências, até chegar em um esboço da definição de planos de gravação, enquadramentos, entre outros detalhes técnicos que auxiliarão na construção de uma narrativa conexa e coerente. “Ao término desse percurso escrito, o cineasta terá adquirido noção mais precisa das potencialidades de seu projeto”. (Puccini, p.16, ano 2007)

TIPOS DE DOCUMENTÁRIOS

A partir das metodologias de abordagem e recorte da realidade optada pelo cineasta ao construir a narrativa do documentário, este vai possuir características particulares e diferenciadas. Nichols (2005) define essas características como modos de representação, e as classifica em seis categorias: poético, observativo, participativo, reflexivo, performático e expositivo.

A categoria poética releva a subjetividade e a estética. Os recortes de imagens prezam pela valorização dos planos e impressões do documentarista frente a temática escolhida. Em nível textual, o modo poético permite o uso de textos com padrões menos rígidos em termos de padrões de linguagem, como poemas e obras literárias.

No modo observativo, o documentarista deve buscar realizar a captura das imagens com uma intervenção interpretativa quase nula. Nesse caso, os registros dos fatos são realizados sem alterações no enquadramento e movimento de câmera, quase sem uso de trilhas sonoras e sem narração. A cena “crua” deve ser interpretada pelo espectador, sem qualquer interferência criativa em sua produção.

O terceiro item da categoria, participativo, pressupõe uma efetiva participação por parte do cineasta e sua equipe de produção. Uma vez que estes se tornam sujeitos ativos no processo de produção das imagens, o cineasta pode, inclusive, tendenciar o rumo das entrevistas para o documentário, de acordo com a forma que achar mais pertinente para o propósito da composição.

Aos olhos do telespectador, o modo reflexivo deixa explícito quais foram os procedimentos utilizados para as gravações, assim como fica claro quais os laços estabelecidos entre os atores e o documentarista. Neste tipo de documentário, é possível perceber quais as reações esboçadas pelo grupo pesquisado diante da câmera e de quem idealizou a obra.

O penúltimo modo, performático, caracteriza-se por seu conteúdo subjetivo e por prezar o padrão estético da composição, utilizando-se técnicas cinematográficas de maneira livre.

Por fim, o modo expositivo - o mais utilizado pelos cineastas - é o tipo mais facilmente reconhecido pelo telespectador, uma vez que o telejornalismo utiliza seus elementos com constância. Neste modo, recortes históricos são concatenados em uma estrutura de caráter mais retórico e argumentativo. Destaca-se aqui o uso de vozes em off que reafirmarão as imagens exibidas. (Nicholson, 2005)

Além dos seis tipos designados por Nicholson, o documentário ainda por ser classificado entre os modelos clássico e moderno. A jornalista Luciana d'Anunciação define o documentário clássico como "estruturalmente composto de imagens rigorosamente compostas, fusão de música e ruídos, montagem rítmica e comentário em voz off despersonalizada".[1]

1 Citação retirada de nota de rodapé do texto Uma breve história do documentário, parte 1, de Luciana D'Anunciação.

Em contrapartida, o documentário moderno tem o intuito de interagir com o público-alvo, a fim de que estes tenham a liberdade de realizar interpretações variadas sobre o conteúdo assistido, de acordo com a bagagem cultural de psicológica de cada espectador. (Fagundes, Zandonade, 2003)

Sebastião Squirra, estabelece outros critérios de classificação distintos de documentário jornalístico televisivo, os quais ele classifica como documentários de compilação, cultural, investigativo, de pessoas ou lugares, e os especiais.

O documentário de compilação é composto a partir de materiais de arquivo disponíveis em emissoras de TV, museus, organismos de governo, entre outros locais. O investigativo tem como foco não as pessoas filmadas e suas experiências de vida, mas acontecimentos que desencadearam determinados fatos. Este tipo de documentário assemelha-se com a linha de produção utilizada na construção de reportagens televisivas investigativas.

O documentário cultural segue uma linha completamente oposta ao investigativo, tem como foco principal o indivíduo em vez dos fatos, além de regiões que tiveram grande relevância na trajetória de vida de um povo ou comunidade. Por fim, o documentário especial, é assim reconhecido pelo ritmo veloz de produção, uma vez que, geralmente são produzidos e veiculados no mesmo dia. Devido à dinamicidade de produção dos documentários especiais, estes não adotam padrões estéticos estabelecidos nos gêneros anteriores. (Fagundes, Zandonade, 2003)

INTERAÇÃO MEDIADA POR COMPUTADOR

Uma vez que a evolução tecnológica permitiu a migração do documentário das

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

telas de cinema e televisão, para a web, novas características narrativas e estruturais emergem em decorrência da plataforma multimidiática, que permite ao documentário adquirir uma estrutura multilinear de conexão com materiais que complementem e acrescentem informação ao conteúdo audiovisual principal.

Levando-se em conta esse panorama da expansão do meio virtual e da multimidialidade, a pesquisa em questão optou por trazer à tona a discussão que Alex Primo (2005) realiza acerca da interação mediada por computador, possibilitada através de hyperlinks que conectam conteúdos textuais, audiovisuais, imagéticos e sonoros.

A maior parte dos estudos relacionados à interação mediada por computador dá enfoque às características da máquina — no caso, do computador. Dessa forma, os seres humanos e a comunicação estabelecida entre eles ficam posicionada em um segundo plano, uma vez que o nível de interação estabelecido acaba sendo medido prioritariamente pelas características técnicas, como velocidade de processamento e capacidade de armazenamento de informações.

Em contrapartida, Primo (2007) aborda em suas pesquisas a importância das relações entre interagentes, a partir do diálogo interpessoal. O autor compreende que o comportamento de um interagente afeta o outro através do diálogo, e vice-versa. A interação entre ambos não é pré-determinada, os diálogos de resposta tomam por base a informação recebida previamente, e assim sucessivamente. “[...] a interação demonstra um alto grau de flexibilidade e indeterminação. E devido a essa flexibilidade, os interagentes podem lidar com a novidade, com o inesperado, com o imprevisto, com o conflito” (Primo, 2007, p.65).

Uma vez constatado que o termo interatividade estava sendo utilizado sob as-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

pectos muito técnicos, Primo optou por adotar o termo interação como "ação entre", a partir dos conceitos da pragmática da comunicação interpessoal. Em acréscimo, Primo (2007) desvia o foco dos estudos que prezam o emissor ou receptor, para centrar suas análises na interação em si, na mediação entre interagentes.

A partir de uma análise sistêmico-relacional, Primo classifica a interação mediada por computador em dois tipos: a interação mútua e a interação reativa. A primeira deveria conceder plena autonomia ao interagente, enquanto a interação reativa pressupõe a disponibilização de uma gama pré-determinada de escolhas. "[...] a relação no contexto informático, que se pretende plenamente interativa, deve ser trabalhada como uma aproximação àquela interpessoal". (Primo, 2000, p. 2)

Considera-se a interação mútua classificada como um sistema aberto, uma vez que este permite trocas com o ambiente. Em oposição, a interação reativa pode ser classificada como um sistema fechado, uma vez que não sofre interferência do meio externo.

Apesar de poder atingir o equilíbrio perfeito, a interação reativa estabelece relações unilaterais e previamente estabelecidas, não permitindo ao interagente alterar as condições de respostas já determinadas. Assim, torna-se inviável a interação plena, uma vez que no processo comunicacional, os signos estão sempre em construção e ressignificação nos variados contextos em que são inseridos.

> Boa parte dos equipamentos hoje experimentados ou já comercializados como interativos são, na verdade, apenas reativos. Os videogames, por exemplo, solicitam a resposta do jogador/espectador (resposta inteligente em al-

> guns casos; resposta mecânica na maioria dos outros), mas sempre dentro de parâmetros que são as "regras do jogo" estabelecidas pelas variáveis do programa. Isso quer dizer que nas tecnologias reativas não há lugar propriamente a respostas no verdadeiro sentido do termo, mas a simples escolhas entre um conjunto de alternativas pre-estabelecidas. (Machado apud Primo, p. 26)

O WEBDOCUMENTÁRIO

Para Penafria (1999), uma vez estabelecido o estilo do documentário enquanto gênero, é possível pensar na imersão da interatividade em seu processo de produção.

> As novas tecnologias estão aí, assim como a possibilidade de criação de novos produtos multimédia; para além disso, estamos perante a possibilidade de criação de um produto multimédia que tenha como referência, ou melhor, que embora se possa enquadrar no gênero documentário tenha como principal característica aquilo que distingue as novas tecnologias dos restantes media: a interatividade. (Penafria, p. 4, 1999)

Entretanto, a interatividade pode também ser encarada como um problema devido ao fato de exigir uma reformulação no trabalho de observação, concepção e avaliação dos métodos de comunicação. É possível, então, confirmar a ideia defendida por Pierre Lévy[2] de que, mais do que uma extensão das mídias tradicionais, as novas mídias estão em processo de transformação e readaptação.

2 LÉVY, P. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

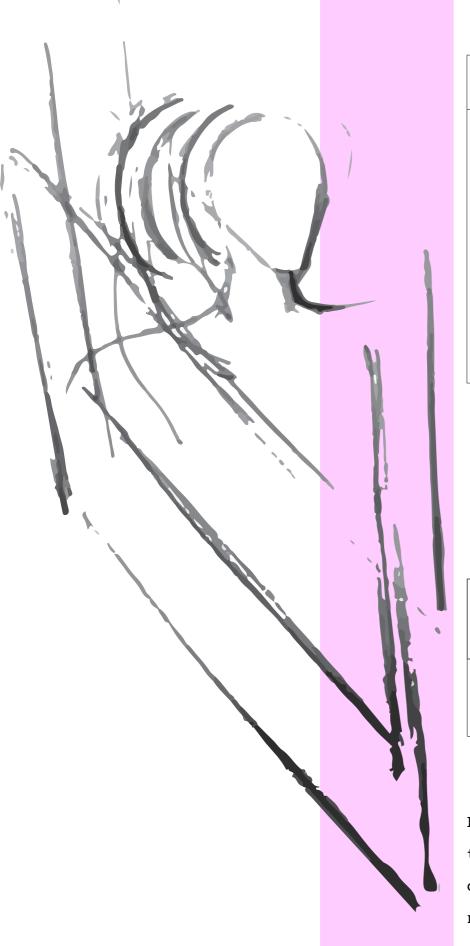
< anterior

próxima >

(Sylvestre; Santos, p.5, 2011)

Analisando-se o documentarista sob um olhar criativo, pode-se afirmar que as tecnologias informáticas servem como mais uma ferramenta para o fomento e tratamento criativo do material capturado nas gravações. Todavia, embora o documentário interativo, enquanto nova mídia, esteja passando por um processo de renovação, sua essência permanece inalterada, uma vez que possui identidade e estatuto próprios. “O suporte digital poderá ser uma promessa ou uma ameaça à expansão do documentarismo”. (Penafria, p. 5, 1999)

Na plataforma digital, as múltiplas vertentes da multimidialidade e multilinearidade permitirão ao documentarista pluralizar pontos de vista ou afirmar ainda mais um ponto de visto já estabelecido. Para tal, a criatividade exigida do documentarista na produção tradicional será ainda mais exigida nesse novo tipo de produção, para o desenvolvimento de interfaces atrativas, elaboração de um sistema interativo de navegação, e estratégias narrativas que enriqueçam a proposta de tema do documentário. O desafio encarado pelo profissional será selecionar e combinar elementos a fim de se criar uma estrutura coerente e coesa para a produção interativa.

> De uma forma bastante simplificada, pode-se arriscar dizer que um webdocumentário é um “sistema” multimídia, normalmente acessado pela Internet, que reúne informações em diferentes formatos – textos, áudios, vídeos, fotos, ilustrações e animações – a respeito de um tema específico, permitindo ao espectador o controle na navegação, a interação e a participação. (Webdocumentario.com.br)

PRÓS	CONTRAS
1. Engaja, o público sem perder a visão criativa dos cineastas;	1. Produzido em uma escala muito menor, a qualidade dessas interfaces pode não ser valorizada como merece;
2. Os cineastas podem controlar por quanto tempo as pessoas vêem determinados segmentos e de onde elas vêm;	2. Documentários interativos têm de colaborar com outras disciplinas, tornando os projetos mais dinâmicos, mas também mais complexos.
3. Por exigir menos trabalho do que documentários tradicionais, esses projetos interativos são muito mais baratos de fazer e têm um alcance enorme.	3. Os documentários precisam ser populares na Web para sobreviver.

(Dados: painel sobre o documentário e novas tecnologias, realizado no Instituto de Tecnologia de Massachussets, 2012).

	Usuário	Linearidade	Linguagem	Imersividade
Documentário	Passivo	Linear	Televisiva cinematográfica	Baixa
Webdocumentário	Ativo	Multilinear	Multimidiática	Alta

(Tabela criada pelas autoras)

Embora existam algumas características singulares que diferenciem o documentário tradicional do web documentário, ambos exercem uma mesma função, que diz respeito à conscientização e reflexão sobre a representação da realidade na qual estamos inseridos. (Nichols, 2005)

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Uma ampla gama de pesquisadores encara o documentário com certo ceticismo quando este é classificado como produto jornalístico. Isso se deve ao fato de o documentário possuir um caráter subjetivo, que vai contra os princípios de objetividade do jornalismo, embora se saiba que a objetividade jornalística é um mito[3].

Todavia, optando-se por considerar o documentário um gênero pertencente ao jornalismo, recorre-se a Canavilhas quando a questão da multilinearidade é colocada em foco. Para o autor, diante de um texto ou imagem, é verificada uma associação mental imediata entre os dois produtos.

> Assim, a disponibilização de um complemento informativo permite ao indivíduo recorrer a ele sem que isso provoque alterações no esquema mental de percepção da notícia. Esta estrutura narrativa exige uma maior concentração do utilizador na notícia, mas esse é precisamente o objetivo do web jornalismo: um jornalismo participado por via da interação entre emissor e receptor. (Canavilhas, 2006)

Para o autor, são sete as características do jornalismo online: hipertextualidade, interatividade, capacidade de memória, multimidialidade, personalização, ubiquidade e instantaneidade.

Pode-se considerar que o web documentário possui seis das sete características, excluindo-se apenas a questão da instantaneidade – com exceção do documentário especial.

---

3 OBJETIVIDADE: CATEGORIA JORNALÍSTICA MITIFICADA. <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/53279616715365161698412914691167139268.pdf > Acesso em 09 de Dezembro de 2013

O CASO "A SHORT HISTORY OF THE HIGHRISE"

Em 2009 foi lançado um projeto de documentário multimidiático sobre a vida nos highrises (edifícios muito altos) residenciais. Dirigido por Katerina Cizek e produzido por Gerry Flahive para o National Film Board of Canada (NFB), o projeto que foi nomeado Highrise inclui os web documentários Out My Window e One Millionth Tower.

Em março de 2013, a NFB e o jornal The New York Times anunciaram uma parceria entitulada A Short History of the Highrise, que deu origem a quatro curtos documentários sobre a vida nos highrises, utilizando imagens de arquivo do jornal para compor os três primeiros filmes, e imagens enviadas pelos internautas para compor o último filme.

> A Short History of the Highrise is an interactive documentary that "explores the 2,500-year global history of vertical living and issues of social equality in an increasingly urbanized world." The centerpiece of the project is four short films: Mud, Concrete and Glass have been created with images from The New York Times's visual archives, while a fourth film, Home, is being made with user-submitted images. The interactive site will incorporate the films and also offer additional archival materials, text and microgames. The series is produced by Op-Docs, the Times' editorial department's forum for short, opinionated documentaries, and the NFB, as part of its HIGHRISE project. (http://www.nytimes.com)

No artigo em questão, optou-se por analisar a interação (Primo) presente no primeiro documentário de A Short History of the Highrise, sob aporte metodo-

lógico do Estudo de Caso (Yin).

O Estudo de Caso é utilizado preferencialmente quando questões do tipo “como”ou “por que” são realizadas, e quando não se pode interferir diretamente no objeto de pesquisa. Além disso, o Método do Estudo de Caso consiste no cumprimento de três fases por parte do pesquisador:

- Escolhe de um referencial teórico sobre o qual se pretende trabalhar;
- Coleta e análise de dados;
- Análise e interpretação dos dados obtidos à luz da teoria selecionada. (Yin, 2001)

> Como esforço de pesquisa, o estudo de caso contribui, de forma inigualável, para a compreensão que temos dos fenômenos individuais, organizacionais, sociais e políticos. Não surpreendentemente, o estudo de caso vem sendo uma estratégia comum de pesquisa na psicologia, na sociologia, na ciência política, na administração, no trabalho social e no planejamento. (Yin, 2001. pg.21.)

Segundo o jornalista Marcelo Bauer,[4] o web documentário costuma ter um tema específico e fechado, e mesmo quando composto por dois ou mais episódios, o web documentário visa se dedicar a um único tema. É o caso de A Short History of the Highrise, que foi dividido em quarto episódios: Mud, Concrete, Glass e Home, com o intuito de contar a trajetória histórica da verticalização da

4 Mas, afinal, o que é webdocumentário? <http://webdocumentario.com.br/webdocumentario/index.php/para-saber-mais/mas-afinal-o-que-e-webdocumentario/ > Acesso em 09 de Dezembro de 2013.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

humanidade e as consequências sociais que esse processo acabou acarretando.

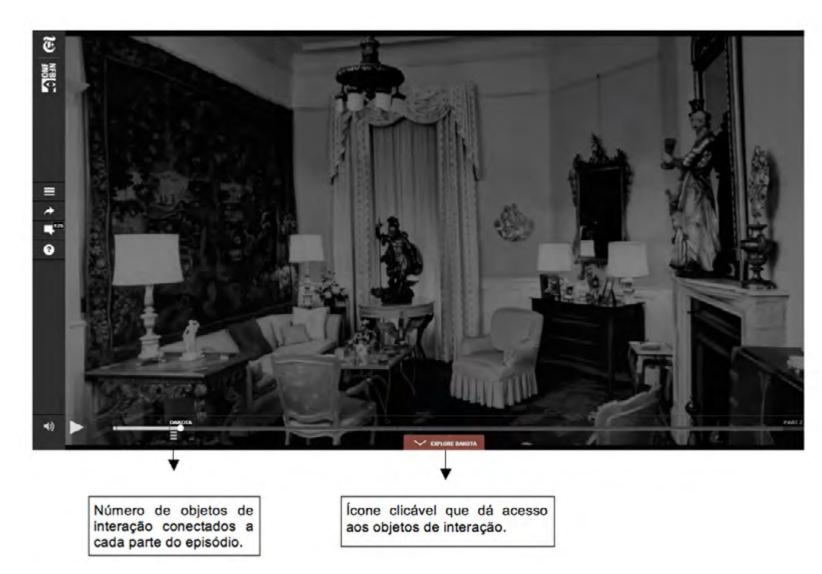
Descrição do objeto de pesquisa:

O primeiro episódio do web documentário A Short History of the Highrise foi dividido em 11 partes.

Título das partes	Número de objetos de interação
Park	1
Dakota	3
Tower	1
Babel	4
Rome	1
Cliffs	3
Tulou	4
Yemen	2
Elevator	1
Tenement	4
Modern	4
TOTAL	28

Uma vez que o episódio Mud do web documentário foi composto integralmente a partir de documentos de arquivo, pode-se classificá-lo como um documentário de compilação, segundo os critérios de classificação de Squirra.

A narrativa principal do episódio possui 3 minutos e meio, e o internauta pode interferir o fluxo narrativo a qualquer momento para acessar o conteúdo extra. Todavia, cada parte do episódio está conectada diretamente a um número definido de objetos de interação. Enquanto assiste a parte 2, por exemplo, o

internauta pode interferir na narrativa para interagir com três objetos de interação.

Em nível de interação, o episódio oferece dois tipos de interação: clique e clique e arraste.

ANÁLISE:

Segundo a conceituação de interação mediada por computador proposta por Primo (2001), o episódio Mud do web documentário A Short History of the Highrise possui em sua totalidade apenas interações do tipo reativa.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Ao longo das 11 partes do episódio, a única maneira de o internauta interferir no fluxo da narrativa principal é clicar em um único ícone disponível na tela, o qual permite acesso a conteúdos extras relativos à temática do episódio. Cabe dizer, portanto, que Mud é composto por uma interação fechada, do tipo homem-máquina.

Uma vez navegando pelos conteúdos extras, o internauta tem apenas duas possibilidades de interação: clicando, ou clicando e arrastando. Conclui-se com isso que a interação proposta pelo episódio Mud, do tipo homem-máquina encaixa-se na conceituação de multimidialidade, essencial ao processo de interação, mas não permite ao internauta traçar seu próprio trajeto de navegação.

Pressupõe-se que, em termos de interação, não houve um amplo planejamento com relação à elaboração de um sistema atrativo de navegação, embora a montagem das interfaces tenha sido bem planejada. Em termos de estratégia narrativa, pouco se fugiu do processo narrativo convencional, uma vez que o conteúdo extra funciona apenas como acessório à narrativa principal, e não a altera de fato.

Considerações Finais:

Com o passar dos anos, o progresso tecnológico vem possibilitando que as ferramentas de produção audiovisual venham ganhando características que visem facilitar o trabalho do produtor, e auxiliar na renovação de suas características.

No caso específico do documentário, este gênero cinematográfico começou a ganhar espaço nas telas do cinema sob um formato mais rígido, composto basicamente por gravações pouco editadas, e vozes em off. Entretanto, as melhorias

técnicas permitiram que as câmeras viessem a se tornar portáteis, facilitando a mobilidade do cineasta, os programas de edição não-linear possibilitassem um maior aproveitamento da criatividade para a composição das cenas, e assim sucessivamente.

Nas últimas décadas, assim como outras mídias passaram a se convergir com a web e a adquirir novas características estruturais, sociais e culturais, o documentário migrou para o ambiente virtual e passou a agregar características próprias do meio, como a interação. É através da interação que o chamado web documentário passa a promover a oportunidade de participação parcial ou efetiva do internauta interagente, através da reconstrução das trajetórias narrativas pré-determinadas.

Partindo-se dos conceitos de Alex Primo com relação aos graus de interação mediada por computador, pode-se afirmar que o primeiro episódio do web documentário A Short History of the Highrise explorou plenamente o princípio da interação reativa, embora o que Primo considera interação plena, na qual o computador serve apenas como mediador entre dois ou mais interagentes, não tenha sido objetivada.

Entretanto, este como outros tantos web documentários em surgimento na web vêm adquirindo conceitos responsáveis pela quebra de paradigma das mídias audiovisuais tradicionais. A interação mútua (plena) ainda não é realidade majoritária nas produções de documentário para web, mas o propósito de renovação e reestruturação de um gênero que vem sofrendo metamorfoses desde seu surgimento dá indícios de que outras tantas modificações ainda estão por vir, e entre elas, poder-se-ia arriscar dizer que futuramente, o web documentário propiciará a intervenção plena e a construção mutua por parte do internauta interagente.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Referência:

BILL, Nichols. Introdução ao documentário. Campinas: Papirus, 2005.

CANAVILHAS, João. WEBJORNALISMO: Considerações gerais sobre jornalismo na web. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/_texto.php?html2=canavilhas-joao-webjornal.html> Acesso em 06 dez 2013

FAGUNDES, Maria. ZANDONADE, Vanessa. O vídeo documentário como instrumento de mobilização social [monografia]. Assis: Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis/Fundação Educacional do Município de Assis; 2003. PENAFRIA, Manuela. O ponto de vista no filme documentário. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/penafria-manuela-ponto-vista-doc.pdf> Acesso em: 07 dez 2013

PENAFRIA, Manuela. Perspectivas de desenvolvimento para o documentarismo. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/penafria-perspectivas-documentarismo.pdf > Acesso em: 06 dez 2013

PRIMO, Alex. Interação mediada por computador. Porto Alegre: Sulina. 2007

PRIMO, Alex. Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo. Disponível em: <http://pt.slideshare.net/AlexPrimo/interao-mutua-e-intera-o-reativa-uma-proposta-de-estudo> Acesso em 08 dez 2013.

PUCCINI, Sérgio. DOCUMENTÁRIO E ROTEIRO DE CINEMA: da pré-produção à pós-produção [tese de doutorado]. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes; 2007

SYLVESTRE, Helena Schiavoni; SANTOS, Vanessa Matos. WebTV: novas perspectivas para a prática do jornalismo ambiental. In: XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Anais. Recife, PE: INTERCOM, 2011. 1-15.

A SELVA NA SELVA: BREVES REFLEXÕES SOBRE UMA EXPERIÊNCIA DE REALIZAÇÃO NO DOCTV

Luiz Carlos Martins de Souza

Universidade Federal do Amazonas - Doutor - lukamartins@gmail.com

Resumo

Este trabalho retoma a trajetória de elaboração do meu projeto ganhador do primeiro Doctv do Amazonas, "A Selva na Selva", de 2004, e suas fases de criação dentro de uma conjuntura identitária, pensando processos ideológicos e inconscientes determinantes na experiência de uma realização audiovisual. A partir das dificuldades locais, de questões políticas, da inexperiência de uma produção audiovisual de médio porte, pretendo relatar as contradições sociais, subjetivas e econômicas atuantes nessa experiência. Pretendo apontar elementos que se concretizaram, que se modificaram e que se extinguiram no processo de realização do projeto, dessa forma, contribuindo para a compreensão de alguns fatores que determinam e/ou interferem na criação audiovisual brasileira e amazônica.

Palavras-chave: roteiro de documentário; realização audiovisual; identidade amazônica.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Abstract

This paper revisits the trajectory of development of my documentary project "A Selva na Selva", winner of the first Amazonian DOCTV. Its identity, ideological and unconscious processes constituent the experience of creative phases and audiovisual realization. I intend to report social, economic and subjective contradictions. I want to point out materialized, changed and extinct elements in the completion of this documentary, to thereby contribute to the understanding of some factors that determine and/or interfere in the Brazilian and Amazonian audiovisual creation.

Keywords: screenplay documentary, audiovisual production; Amazonian identity.

No artigo "O Norte Apagado" (2008), mostrei o processo discursivo que se repete em toda sorte de produção cultural que constrói a unidade brasileira, impondo traços identificatórios, em detrimento da base étnica, por assim dizer e por me faltar termo mais propício, sobre a qual se construiu essa nação. Uma disjunção entre um Brasil que aparece e outro que é calado, silenciado, emudecido, apagado e ignorado tem suas raízes não só nas relações que historicamente se estabeleceram entre os colonizadores e os nativos, mas também nas relações de poder de um grupo étnico e social sobre outros. Houve um hiato histórico entre a província do Grão-Pará, a Corte e a colônia brasileira que continua produzindo seus efeitos na Região Norte. Assim é que vai se justificar e fazer sentido o desconhecimento que o brasileiro tem da Amazônia, ou o reforço de determinados clichês através de produtos midiáticos no imaginário nacional. Faz sentido a produção cultural brasileira ignorar quem mora na Amazônia e fazer falar sobre ela mais facilmente quem aqui não

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

vive. Faz sentido chamar de História Nacional, a história do Sul, do Sudeste e do Nordeste, e as outras histórias serem história regional. Ou literatura regional. Faz sentido termos vários representantes da identidade nacional em livros didáticos, teóricos, filmes, telenovelas, nas campanhas publicitárias — não conheço o universo do videogames, mas imagino que o mesmo se repete - e esquecermos sempre indígenas e caboclos, ora ausentes desse caleidoscópio identitário, ora transmutados num exótico e separado estranho. Ignoramos e fazemos ignorar quem produz conhecimento, música, cinema, literatura ou qualquer outra forma de expressão fora desse recorte que se elegeu como Brasil. Porque de lá não há o que exprimir. Apenas o que comprimir, silenciar, desqualificar e, assim, ignorar.

A história que constitui e que manifesta a identidade nacional está cheia de eventos que se cristalizaram e se repetem ainda hoje, fazendo parecer óbvia e evidente o que não passa, apesar de propalada, de aparente imobilidade social do caboclo e do indígena. Como denuncia, em Terra à Vista, Eni Orlandi:

> esse processo de apagamento do índio da identidade cultural nacional tem sido escrupulosamente mantido durante séculos. E se produz pelos mecanismos mais variados, dos quais a linguagem, com a violência simbólica que ela representa, é um dos mais eficazes.(...) São, desde o começo, o alvo de um apagamento, não constituem nada em si. Esse é o seu estatuto histórico 'transparente': não constam. Há uma ruptura histórica pela qual passam do índio para brasileiro através de um 'salto' (ORLANDI, 1990, p.56).

Os povos que cuidaram da Região Amazônica por séculos têm sido massacrados

e ignorados. Isso provocou uma rejeição identitária nos diferentes grupos sociais amazônidas. Essa rejeição se manifesta através de vários mecanismos, sendo a degradação ambiental, subjetiva e social os mais alarmantes. Constatamos isso com o suicídio de indígenas, a perda de línguas, de tradições, de diversas manifestações culturais e folclóricas, com a adoção e o uso indiscriminado de diversas produções simbólicas inadequadas para a região (imagens, publicidade, moda, arquitetura, paisagismo, interpretações).

A cabanagem, dizem, foi um conflito que existiu por causa da irrelevância política à qual a província do Grão-Pará foi relegada após a Independência do Brasil. Muitos líderes locais da elite fazendeira, ressentidos pela falta de participação política nas decisões do governo brasileiro centralizador, promoveram a revolta. Ainda hoje isso faz efeito também.

Assimilamos o discurso de que a cultura dos grandes centros urbanos, a cultura da corte, a cultura de avanços tecnológicos, a cultura da imagem eleita como modelo é superior à cultura milenarmente desenvolvida na região. Mesmo negando isso, reafirmamos obedientemente essa voz. Na discursividade do infantilismo reinante, da compulsão tecnológica, do fetiche da mercadoria, o novo é sempre melhor e superior ao tradicional.

A demanda de ser igual ao outro, de ser ouvido pelo outro, e de ser diferente do outro não cessa. E ela deriva. Desliza de um lugar a outro. De que alhures vem esse discurso que nos pensa? Defendo que a voz potente da mídia, é que assumiu o controle como Grande Outro, nos dando o direito de existir, de falar, de nos significarmos a partir dela. No meu entender, há deslizes e derivas no articulador simbólico em diferentes sociedades e diferentes momentos históricos: entre nós, já urbanizados, esse lugar foi ocupado pelo sagrado, pelo pajé, pelo sacerdote, pelo rei, pelo pai, pelo Estado. Hoje é

o Outro midiático que nos significa como sociedade, que nos dá o direito de existirmos ou não. O apagamento da tradição milenar, seu desconhecimento, é um sintoma. Passamos a existir se a mídia mostrar. Somos o que a mídia disser. Ainda é uma atualização do outro estrangeiro, colonizador, quem produz nossa identidade. Mas a mídia assumiu um lugar que de outro era. Não vemos o menor abandonado, o mendigo, o oprimido ao lado, mas se a mídia mostrar, se colocar um BG, nos emocionamos.

Os mitos, os valores, a tradição, as ideologias e o imaginário se cristalizam, logo, se materializam, na construção de qualquer obra audiovisual. Mas a política dessa materialização não é uniforme. Há valores que se sobrepõem, que dominam, que exercem seus efeitos no cotidiano e no imaginário do nosso povo. Foi dentro dessa conjuntura ideológica que o documentário "A Selva na Selva" foi feito. Dez anos depois de sua realização, ainda procuro lidar com o mesmo processo discursivo, porque é interferindo nele que pode haver alguma mudança para a Região Amazônica. No embate discursivo entre um ponto de vista colonizador, outro colonizado e um outro que tenta sair do olhar imposto, se constituem as posições do documentário nos seus quatro blocos: Amazonas, Boto, Apocalipse e Redenção. Os blocos foram nomeados para produzir o efeito de sentido de um encontro das águas míticas: o judaico-cristão, o grego, o caboclo, o indígena.

Na roteirização do documentário, eu havia definido:

> Queremos recontar dois mitos indígenas mais difundidos da nossa região (o das Icamiabas e o do Boto), misturá-los com mitos contemporâneos da aclamada civilização ocidental (a Redenção e o Apocalipse), e mostrar como eles estão presentes como arquétipos nas relações so-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

> ciais amazônidas. O encontro das nossas águas (MARTINS DE SOUZA, 2003, p.2).

Resolvemos mudar o termo "Icamiabas" por "amazonas", adequando-o mais ainda no contraste entre colonizador e colonizado, e comunicando mais facilmente a contradição identitária. Naquele momento, minha formação em audiovisual ainda estava no começo. O contato com roteiro de documentários era raro, e não havia no concurso do Doctv nenhuma indicação de como deveria ser o roteiro, como aconteceu em seguida com a publicação do Manual do Doctv (2006).

Particularmente neste momento eu estava enfrentando uma forte crise de saúde, com processos alérgicos, depressão e distúrbio de sono. Isso em parte me imobilizou durante a realização do projeto e me provocou a leitura de que essas somatizações são uma moeda de troca para se concretizar os projetos que subjetivamente acreditamos como impactantes em nossa história pessoal, percepção que se fortaleceu na defesa de minha tese de doutorado. Ao mesmo tempo, houve um processo delicado de negociação com a produtora do documentário diante da novidade que foi o Doctv. O contrato com o MinC e a Fundação Padre Anchieta assustou. Inicialmente apresentei a produtora VT4, que desistiu de assinar o contrato. Foi aí que a Jobast Produções assumiu a realização e, se por um lado isso o tornou possível, por outro foi preciso negociar minha autonomia como diretor do projeto. É esse o sentido que eu posso dar para a mudança no roteiro, que previa um documentário em que o seu processo de produção e o produto estivessem devidamente registrado audiovisualmente:

> Ao mesmo tempo, pensamos numa linguagem audiovisual que reflita sobre si mesma, que problematize esses apagamentos, que transpire a fragmentação da identidade no mundo contemporâneo, que mostre ao espectador não apenas o

> produto, mas o processo em que ele foi concebido, que metaforize a desordem ordenada na estrutura narrativa. Enfim, encantar o outro na simplicidade da obra que esconde a complexidade da criação artística. Metáfora do nosso universo (id. ib.).

De algum jeito, houve uma resistência em produzir um documentário mais contemporâneo: a equipe não queria aparecer, ao menos essa foi a justificativa enunciada. A produtora, que queria um bom documentário para seu portfólio, apontou o co-diretor, o diretor de produção e a equipe. Eu conduziria a maioria das entrevistas.

Hoje vejo que o "Selva na Selva" é um documentário que oscila entre um início mais contemporâneo e um final mais clássico. É um documentário com muitas falas. Sua discursividade ainda ressoa. Alento-me pensando que em 2004 era necessário que ele fosse feito desse modo. No quarto bloco, "Apocalipse", as falas de Vilma Mourão, Vera Silva, Márcio Souza, Selda Valle, dentre outros, acentuam o discurso de não assimilação aos padrões sudestinos ou do hemisfério norte. Muitos amazônidas se sentem contemplados nas falas dos pesquisadores entrevistados. Mas esse é outro ponto: a predominância de especialistas como personagens. O roteiro previa que indígenas, caboclos, pessoas de diferentes gêneros, classes sociais e faixas etárias fossem entrevistadas (ver pp. 4 e 7), e isso não aconteceu. Entretanto, nessa experiência, para mim se consolidou a diferença entre uma longa reportagem e um documentário, relacionando-a ao uso ordinário e poético da linguagem: na reportagem a elaboração linguageira é prioritariamente mais referencial, meramente contando uma história ou tratando de um assunto. Nos produtos audiovisuais artísticos, para além da expressão referencial, há a elaboração estética, há uma reflexão da linguagem sobre si mesma, sobre seu modo de se organizar e de produzir

determinados efeitos de sentido e estranhamentos, rompendo seu funcionamento ordinário, cotidiano, referencial.

As figuras semânticas que me orientaram na elaboração estética eram a (bio) diversidade (de personagens, de enquadramentos, de sons, de cores, de cortes, de movimentos de câmera), o banzeiro, o encontro de águas, o antropofágico, a busca por uma concepção de alteridade que expusesse nossas contradições, remetendo ao que o real poderia oferecer de linguagem audiovisual. Isso em parte se concretizou.

Outra fragilidade a ser enunciada diz respeito à autonomia artístico-política. Ainda é complicado para uma produtora de vídeo e para um realizador assumir uma posição crítica em relação aos poderosos numa cidade como Manaus, pelo medo de inviabilizar seu acesso aos meios e modos de produção de sua arte. Sinto isso ainda. A democracia no Brasil ainda não permite a discordância, a crítica, o confronto, o assumir publicamente uma divergência de perspectiva. E os que gerenciam o bem coletivo se vêem e são vistos como donos e não como funcionários do povo. Não só nas relações políticas, artísticas, pessoais, mas também nas relações acadêmicas, onde fartamente se apregoa a democratização.

Mais um problema que também merece ser enfocado: até hoje não recebi nenhum centavo previsto na partilha de direitos autorais entre mim (12,5% seria meu), a produtora, a Fundação Padre Anchieta e o Ministério da Cultura, apesar de os DVDs do documentário terem se esgotados na LogOn e na Cultura Marcas.

O Doctv impulsionou minha carreira, me abrindo várias possibilidades artísticas e acadêmicas e dando visibilidade nacional às questões de poder vivenciadas por nós, amazônidas, seja nas relações entre o masculino e o feminino,

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

seja nas relações entre regiões geográficas. O documentário entrou em mostras paralelas nos mais diversos festivais do país e ainda hoje é reexibido em televisões educativas e culturais. Hoje, minha busca é por aprofundar essas questões. Minha perspectiva é de que um olhar saudável sobre si mesmo e sobre a própria cultura (e sociedade) assume as contradições, as cegueiras, a herança boa e ruim, lidando para superar as estratégias de produção e reprodução da morte que ferozmente se inscrevem em nossas materialidades simbólicas, e buscando celebrar a vida, e a ressurreição, quando a morte se faz necessária.

Abaixo reproduzo algumas partes do projeto:

Trechos do roteiro:

- Perfis desejados
- A mulher guerreira e solitária;
- Os homens sedutores e com medo de envolvimentos afetivos;
- Homens que não assumem a paternidade;
- Comparação entre histórias afetivas de anciãos e jovens;
- Criar picos de emoção entre situações cômicas e tristes;
- A possibilidade ou impossibilidade de diálogo;
- A influência e confluência dos valores ocidentais(vindos do hemisfério norte: Europa e América do Norte) e ancestrais;
- Construir fragmentos que vão se juntando para fazer sentido no desfecho;

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Estratégias de abordagem:

Depoimentos

- de Psicanalistas, Psicólogos, Sociólogos, Antropólogos e outros especialistas, caboclos, indígenas.

História de vidas

- Entrevistar homens e mulheres de diferentes grupos, faixas etárias e classes sociais, pinçando alguns deles para retratar o estilo de vida, as relações no cotidiano e relações afetivas.

Ilustrações e narrações dos mitos

- Pinturas e ilustrações de artistas amazonenses
- Fotografias ilustrativas
- Índios, locutores e especialistas narrando as lendas

Imagens de passagem

- Cenas urbanas noturnas de engarrafamentos;
- Terminais de ônibus; gente solitária perambulando;

Roteiro Indicativo

01 - Abertura - Ext. – dia – aérea da selva

A imensidão verde e contínua se perde diante do horizonte até aparecer o rio caudaloso. Mergulhamos até o nível do rio.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

02- créditos - Ext. - dia — subaquática

Água e verde preenchem nossa visão. O rio desliza suavemente. Inesperadamente diante da câmera começam a boiar lixo em que estão escritos os principais nomes da equipe, nossos créditos iniciais: uma garrafa pet, um peixe morto, uma lata de cerveja, um copo descartável etc.

OFF

de pessoas discutindo idéias sobre como fazer um documentário. Dados sobre as selvas urbanas do Amazonas: número de habitantes, condições de vida etc.

2A - com INSERT: ilustração, fotografias ou cenas dos principais centros urbanos amazonenses.

2B - Câmera subjetiva: alguém perdido na floresta.

2C - Imagem em SPEED de um entardecer manauara, com carros, movimento de transeuntes e

FUSÃO para

03 — passagem - Ext. — dia — aérea

Nos distanciamos e voltamos a ver a mesma área de longe. Sobrevoamos o tapete verde entrecortado pelo rio até mergulharmos de novo

Fusão para cartela: ICAMIABAS(com a definição da palavra).

Volta para o sobrevôo na floresta

Corta para

04 - porto da Manaus Moderna - Ext. — dia —

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

A buzina do caminhão nos assusta diante da imagem distante da margem direita do Rio Negro. Do outro lado da rua um mendigo, pessoas de diferentes idades, classes, gêneros cruzam todos os caminhos do nosso olhar. De longe passamos a acompanhar uma mulher com um filho de colo, nossa primeira figura feminina a ser retratada. (...)

06 – Universidade – Int - dia

Diretor ou produtor do documentário convidam um especialista para dar depoimento de documentário. Discutem sobre fazer cinema em Manaus, os clichês que existem sobre a Amazônia pelo mundo afora.

Corta para

06 - Porto da Manaus Moderna - Ext. – dia –

A mulher, primeira personagem, fala de como conheceu o pai da criança, alegrias e frustrações.

07 - Int. – banheiro feminino - noite –

Grupo de mulheres num banheiro feminino de um agitado bar da noite manauara. (...)

09 – ext. – ônibus – dia –

Estamos num ônibus na estrada do Campus Universitário. É o cair da tarde. O sol começa a cair no longo trajeto de floresta e asfalto, vemos a dança de luz e sombra pelos assentos enquanto ouvimos e depois vemos pessoas falando sobre a mulher e o homem amazonense, sobre o papel que eles desempenham:

(...)

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Acompanhamos a história, ouvimos trechos dos dramas e situações existenciais.

mulher adulta;

18 – mulher jovem;

19 – mulher adolescente;

20 - ext. ou int.- dia ou noite (segundo os personagens-tipo escolhidos durante a pesquisa e sua disponibilidade):

ouvimos e vemos diferentes trechos das experiências de mulheres e homens criados em outras culturas e suas perspectivas sobre as amazonenses;

(...)

fusão para claquete: BOTOS

22 – ext. – Ponta Negra – dia

Ponta Negra em toda sua extensão. Ouvimos gargalhadas e conversas de Homens.

INSERT de botos nadando no rio e/ou em um viveiro/aquário.

Um grupo de homens tomando banho e bebendo na praia da Ponta Negra. Falam sobre como conquistam as mulheres.

(...)

25 – ext. – o caos – dia/noite

imagens de igarapés poluídos, de gente solitária, de multidão e aglomerados humanos, transeuntes, eventos.

OFF

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

leitura de um trecho bíblico do profeta Malaquias e de São Pedro sobre a destruição do mundo

(...).

OFF

Choro de uma criança nascendo

Créditos sobem com fotos still da realização do documentário das diferentes equipes envolvidas. OFF de trechos de diálogos dos bastidores em fusão com música final.

FIM

Referências

BRASIL. Manual Didático: oficina de formatação de projetos. DOCTV Brasil, 2006. Disponível para download em http://estudosaudiovisuais.files.wordpress.com/2013/05/manual.pdf

MARTINS DE SOUZA, Luiz Carlos. Cartas para Quem? O funcionamento discursivo da falta no filme "Central do Brasil". Tese de doutorado. Universidade Estadual de Campinas, 2012.

______________________________. O Norte Apagado. In: Solange Mittmann; Evandra Grigoletto; Ercília Ana Cazarin (Org.). Práticas Discursivas e Identitárias: Sujeito e Língua. Porto Alegre: Nova Prova, 2008, p. 218-236.

______________________________. A SELVA NA SELVA: roteiro de documentário. Biblioteca Nacional. Patente: Número do registro: 304868, Brasil, data de depósito: 14/09/2003.

A identidade dos ribeirinhos do Lago Acajatuba, uma perspectiva discursiva. Dissertação de Mestrado: Universidade Federal do Amazonas, 2000.

MARTINS DE SOUZA, Luiz Carlos; FREIRE, Paulo Cezar. A Selva na Selva, DOCTV. Brasil, 2004, DVD.

ORLANDI, Eni. Terra à Vista. São Paulo: Cortez Editora, 1990.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

ANÁLISES E METODOLOGIAS DAS ARTICULAÇÕES NARRATIVAS

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

O ROTEIRO COMO ARTICULADOR CRIATIVO DA NARRATIVA AUDIOVISUAL E RADIOFÔNICA

Marciel A. Consani

Professor do Centro de Cultura e Artes da escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (CCA-ECA/USP) - Pós-doutorando do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas (IA-UNICAMP). Supervisor: Prof. Dr. José Armando Valente. marcielc@gmail.com / mconsani@usp.br

Resumo

Nosso artigo é sobre a importância do roteiro, não apenas como um apoio para a tarefa do realizador audiovisual, mas como um instrumento fundamental no desenvolvimento criativo de qualquer obra.

Embora a rotina de produção, por vezes, relegue um papel instrumental à roteirização, entendemos que esta tarefa pode ganhar um significado muito mais central do ponto de vista da prática criativa, contribuindo para a definição do storyline e o desenvolvimento da curva dramática.

Nosso recorte enfoca algumas vivências com educação mediática referenciadas nos pressupostos da Educomunicação.

Palavras-chave: Roteiro, narrativa, didática, linguagem audiovisual, processos de criação.

< anterior

próxima >

Abstract

The text presented here deals with the importance of script, not only as a support for the task of audiovisual producer, but also as a key instrument in the development of any creative artwork.

Although the routine production sometimes relegate the screenwriting an instrumental role, we believe that this task can make a much more central significance from the point of view of creative practice, helping to define and developing the storyline and the dramatic curve.

Our look focuses on some experiences in media education outlined in the Educomunication, which took place in academic research and extension projects.

Keywords: script, narrative, didactic, audiovisual language creation processes.

Introdução

> "O Roteiro só se torna obra de arte depois de filmado" (Marcos Rey).

Doze anos de experiência em cursos de produção audiovisual me habilitam a discorrer alguma coisa a respeito de roteiros. Mesmo assim, vejo-me na necessidade de transpor algumas definições, citando autores representativos.

> O roteiro é um texto de tipo muito particular. Ele deve

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

> ter qualidades expressivas ou dramáticas enquanto contém os diálogos que os atores terão de dizer; além disso, tais qualidades devem ser funcionais para a compreensão de todos os aspectos psicológicos, estéticos etc. por parte de todos aqueles (dos atores aos técnicos) que podem contribuir para o sucesso da obra. Mas o roteiro deve ser também funcional: deve permitir ao produtor ter uma ideia exata sobre a oportunidade de financiar o filme e ao diretor da produção elaborar o plano de trabalho (Costa, 1989, p. 166).

Que o roteiro assuma finalidades eminentemente técnicas e práticas, é compreensível, já que ele existe, não como um texto literário com qualidades artísticas inerentes, mas sim como um construto que permite a construção da obra. Seria, metaforicamente, a mesma diferença que existe entre a anotação da receita e o bolo pronto, sob a perspectiva de profissionais como o roteirista Marcos Rey (1989), de quem emprestamos a epígrafe inicial.

Tal função instrumental se evidencia na volatilidade do roteiro, à medida que ele se transforma substancialmente, no segundo, terceiro ou vigésimo quinto tratamento. A rigor, talvez não possamos sequer falar, efetivamente, de um tratamento "final", pois a realização sempre acaba modificando elementos, até o corte final, o qual resulta, não raro, numa obra bem diferente daquela previamente delineada.

Não obstante, poucos realizadores negam a importância de se fazer um roteiro como etapa decisiva na criação de uma obra audiovisual.

Ao contrário, podemos destacar a importância que esta tarefa adquire relevando, não uma única, mas duas finalidades que lhe podem ser atribuídas:

> O roteiro possui duas finalidades fundamentais. A primeira é a de evidenciar o desenvolvimento do trabalho, tanto como análise dos vários elementos, quanto como visão de conjunto. Deste modo teremos uma contínua e constante verificação do grau de progresso do trabalho e das partes carentes. A segunda, porém, refere-se ao momento em que o audiovisual já pronto será apresentado aos espectadores. Naquele momento cada componente do grupo terá sua cópia do "roteiro final" e, seguindo as várias etapas de desenvolvimento da programação, a cada instante, saberá o próprio papel e o dos companheiros. (Giacomantonio, 1991, 92)

A proposição acima, a bem da verdade, se contextualiza dentro de um emprego didático do audiovisual, o qual, aliás, é o foco de nossa abordagem.

Talvez, o argumento mais significativo para defender a essencialidade do roteiro e a pertinência de atribuir-lhe novos papéis e significados, seja o seu emprego corrente em contextos de criação artística e comunicativa fora da área específica da produção audiovisual. Esta perspectiva desloca o roteiro do campo de interesse da indústria cultural e de entretenimento, para o da Educação ou, mais propriamente, da Educomunicação.

Nossa questão central se divide em duas instâncias, sendo (1) a de redefinir a função básica do roteiro – substituindo a ênfase técnica pela criativa e (2) apontar nele uma nova e importante função social, voltada para a pedagogia dos meios. Esta última se aplica inclusive ao ensino da roteirização em si, mas, para nós, o interesse maior se revela no capítulo da educação para a mídia, sob a perspectiva educomunicativa.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

O roteiro como catalisador da narrativa

Afinal, de que narrativa estamos falando?

A vinculação que buscamos aqui – a de uma técnica especializada e sofisticada como é a da roteirização – com os objetivos e práticas da educação para as mídias, não se faz sem o estabelecimento de pontes interdisciplinares entre estes dois universos aparentemente distantes.

De uma forma até certo ponto natural[1], nossa escolha recaiu sobre o conceito de Narrativa, o qual permeia várias abordagens dentro da Literatura, Artes e Ciências Sociais.

De uma maneira bastante coloquial, podemos dizer que a narrativa é a arte de contar histórias, presente em todas os locais e tempos em que se desenvolveu uma cultura humana.

Se arte de contar histórias é uma atividade que nos acompanha, da caverna ao holodeck, do storytelling ancestral aos MMORPGs[2], seria indispensável eleger um fio condutor que acompanha todas as suas transformações e desdobramentos.

Desde os séculos de cultura oral que precederam a disseminação da escrita, passando às grandes epopeias clássicas e acompanhando as formas modernas lastreadas menos na arte que no entretenimento (incluindo as de uso "funcional" como os comerciais, reportagens etc.), o denominador comum da Narrativa en-

---

1 Na verdade, nosso interesse pelo tópico "Narrativa" nos acompanha ao longo da carreira acadêmica, o que nos aproximou do Grupo de Estudos de Novas Narrativas (GENN), grupo de pesquisa aprovado em 12/12/2011 dentro do Centro de Relações Públicas (CRP) da ECA-USP (cf: http://www3.eca.usp.br/pesquisa/grupos/lista?page=1&sort=asc&order=Resumo).

2 Holodeck é um termo criado para a série de ficção científica Star Trek e que se define como uma simulação hiper-realista e interativa de um cenário real (Murray, 2003). Storytelling é o termo inglês para o ato de contar histórias. Já MMORPGs é a sigla para Massive Multiplayer Online Role-Playing Games, ou, numa tradução aproximada, "Jogos Online de Interpretação de Papéis para Múltiplos Jogadores".

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

contra-se sempre presente.

De fato, ela funciona como um fio condutor que perpassa todas as formas de se contar histórias, sejam elas gráficas, sonoras, visuais ou híbridas. Se é assim que tipo de definição podemos adotar para "Narrativa "?

Dada a polissemia emprestada ao termo, achamos por bem tomar como base algumas definições que, se não são originadas, são aplicáveis à produção audiovisual.

Assim, segundo Trask (2011, 204) a Narrativa é definida como "Um texto que conta uma história. Uma narrativa difere da maioria dos outros tipos de textos pelo fato de narrar uma série conexa de eventos reais ou fictícios, de maneira mais ou menos ordenada". Nesta mesma definição, Trask insere a estrutura proposta por William Labov[3] que divide a estrutura narrativa em seis partes:

> [1] um resumo – indicando que uma história está pronta a começar;
>
> [2] uma orientação - que organiza o cenário e apresenta os personagens principais;
>
> [3] a ação – que complica os acontecimentos principais;
>
> [4] a resolução - o resultado;
>
> [5] uma avaliação – que explica a moral da história e
>
> [6] uma coda – sinalizando que a história terminou. (Trask, 2011, 204)

De acordo com Fávero e Koch (2005, 65), o linguista alemão Horst Isenberg

---

3 Linguista americano (1927 -), reputado como fundador da Sociolinguística é catedrático da Universidade de Pensilvânia.

propôs a ressemantização da seção [6] — coda — pela acepção mais usual de "Moral" (como em "Moral da História"), adequando a estrutura narrativa como um modelo para análise e prática de produção textual.

Esta observação nos é particularmente interessante, na medida em que adotamos este modelo em nosso esforço para transportar a roteirização para os espaços educativos.

Da narrativa ao roteiro

Cabe chamar a atenção para o fato de que o conceito de narrativa aqui formulado não se limita à sua função sintático-morfológica, usualmente contraposta à da Descrição e da Dissertação. Por sinal, há autores que assinalam a implicação descritiva no texto narrativo:

> "Positivamente, não é possível narrar sem descrever, uma história precisa ocorrer num espaço determinado (descrito) e com personagens determinados (descritos). Além disso, narração e descrição implicam-se de tal modo que (…), as descrições podem adquirir valores narrativos, sendo então difícil em certos momentos traçar um limite rígido entre as duas formas de composição. Há, inclusive, textos de caráter duplo: narração-descrição. (Bearzoti Filho, 1991, 54)

Do ponto de vista da crítica literária, também podemos mencionar a ideia de que "A estrutura de uma narrativa é como a estrutura de vigas que sustenta os arranha-céus: você não a enxerga, mas é ela que determina o formato e as características do edifício" (Lodge, 2011, p. 222-223).

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Esta última abordagem metafórica nos habilita a entender que as bases dramáticas que sustentam o roteiro em todas as mídias, antecedem os procedimentos de criação literária e aqueles adotados correntemente na roteirização de obras audiovisuais.

Dentro do nosso quadro referencial, quem aproxima roteiro e narrativa é Gosciola (2003), autor que menciona as características fundamentais pertinentes tanta à narrativa quanto ao roteiro, as quais, consolidadas pelo audiovisual, estão presentes até mesmo nos roteiros hipermidiáticos.

São elas, o logos, o pathos e o ethos, que correspondem, respectivamente aos conteúdos discursivos, emotivos e morais que compõem a história (Gosciola, 2003, 131).

A partir destas bases conceituais, constituímos um corpus articulado em torno de dois eixos, sendo: (a) uma matriz morfológica da narrativa, como um processo desenvolvido em seis etapas; (b) uma matriz de conteúdos comunicacionais de três naturezas distintas.

Estes eixos nos ajudarão a transpor a dinâmica do roteiro e da roteirização para o âmbito das práticas educomunicativas, como veremos a seguir.

O roteiro como uma construção didática e educomunicativa

Roteiro e narrativa: novas finalidades, novas dinâmicas

Como nos referimos antes, nossa abordagem propõe a atribuição de novos papéis ao roteiro, agora não mais orientado para o resultado estético (com ou sem finalidade comercial) da produção, mas para o desenvolvimento de competências

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

cognitivas dos indivíduos que exercitam sua construção.

Como definimos na seção anterior, a estrutura da narrativa é um construto lógico baseado numa sequência progressiva de seis momentos. Esta lógica permite organizar mentalmente os fatos e/ou ações que se quer narrar, o que pode ser aplicado de maneira bastante eficiente aos formatos narrativos usualmente trabalhados em sala de aula como a Fábula e o Conto de Fadas.

A identificação das funções correspondentes a cada uma das seis etapas permite, desde a abstração do discurso argumentativo (logos) até a análise de fundo moral da conclusão (ethos), passando pela identificação empática com os personagens (pathos) o que resulta numa compreensão integral da história narrada.

Numa etapa posterior, seria muito interessante trabalhar com a dinâmica de "tema e variações", alterando elementos característicos das histórias e conduzindo criativamente a narrativa por vertentes inesperadas. Esta também é uma conduta verificada com certa frequência nas aulas que trabalham a linguagem e as formas literárias.

A esta altura, nos vemos aptos a apresentar os acréscimos da prática educomunicativa para além das atividades das quais a escola já se apropriou.

A produção de roteiros como vivência educomunicativa

O termo educomunicação designa um campo emergente na relação entre os macro campos da Comunicação e da Educação. Numa definição mais completa:

> O neologismo Educcommunication havia sido pautado, nos anos 1980, pela UNESCO, como sinônimo de Media Educa-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

> tion, para designar todo o esforço do campo educativo em relação aos efeitos dos meios de comunicação na formação de crianças e jovens. Entre 1997 e 1999, o Núcleo de Comunicação e Educação da USP realizou uma pesquisa (…), identificando a vigência de uma prática mais abrangente no seio da sociedade civil, que tomava a comunicação como eixo transversal das atividades de transformação social. Passou, então, o NCE/USP a ressemantizar o termo educomunicação para designar o conjunto destas ações que produzem o efeito de articular sujeitos sociais no espaço da interface comunicação/educação. (SOARES, 2012,11)

Muitas das abordagens apresentadas pela educomunicação derivam da adoção do modelo jornalístico no tratamento da informação e da comunicação.

O histórico deste campo emergente registra a promoção de várias ações informativas voltadas para a realidade local de escolas e das comunidades dentro das quais elas se encontram inseridas, registrando verdadeiras “narrativas de vida”.

Neste contexto, verificamos um acréscimo (mas não um substituição) das instâncias narrativas pelo axioma das “seis perguntas”, tão caro à abordagem jornalística[4].

A prática de construção de roteiros foi amplamente desenvolvida dentro do projeto Educom.rádio, parceria entre o NCE-ECA/USP e a Secretaria Municipal de Educação de São Paulo entre 2001-2004 (Tavares Jr., 2007).

---

4 Nos referimos aqui ao conjunto de questões definidas como (1) “O quê?”, (2) “quem?”, (3) “por quê?”, (4) “quando?”, (5) “onde?” e (6) “como?”, as quais orientam a pauta jornalística impressa e radiofônica (Mcleish, 2001).

Nos dias de hoje, as equipes de Imprensa Jovem dão continuidade a esta mesma abordagem no âmbito do Programa Nas Ondas do Rádio, cujas ações se estendem a quase trezentas escolas municipais da capital paulista[5].

Além do universo representado pela SME-SP que já adotou os pressupostos educomunicativos há pelo menos uma década, podemos mencionar uma investigação recente desenvolvida por este autor6 num contexto bem diverso.

Assim, o projeto de pesquisa denominado "Projeto UCA: estratégias e materiais para formação e acompanhamento no uso das mídias na educação", contempla uma pesquisa participante na linha da educação midiática que conta com apoio da Fapesp. O objeto da investigação se refere a um conjunto de possíveis abordagens didáticas com base no uso do laptop "XO", a plataforma de hardware/software do Projeto "Um Computador por Aluno" (UCA).

Seu objetivo é o de construir um referencial metodológico sistematizado para as atividades pedagógicas curriculares realizadas nas escolas envolvidas.

Neste momento, um workshop centrado no desenvolvimento de narrativas radiofônicas está sendo desenvolvido junto a um grupo de educadores da escola municipal Elza Maria Pellegrini de Aguiar. Ali, as técnicas de construção de narrativas e produção de roteiros se desenvolve dentro do paradigma da pesquisa participante.

Conclusão: perspectivas e tendências

A adoção da Narrativa e, particularmente dos procedimentos de roteirização,

5 Para obter maiores informações, consultar o site http://portalsme.prefeitura.sp.gov.br/anonimo/educom/nasondas.aspx .
6 Em nível de pós-doutoramento.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

como eixos articuladores de ações voltadas para a educação mediática (ou letramento mediático) em contextos educativos é uma modalidade de intervenção que tem apresentado resultados significativos.

Esperamos, neste breve espaço, ter cumprido nosso objetivo de estabelecer os fundamentos do roteiro enquanto ferramenta educativa articulado pelo eixo transdisciplinar da narrativa.

Os exemplos práticos aqui mencionados, não obstante refiram-se a ações implementadas no âmbito de uma década, ainda se constituem em objetos ricos para análise investigativa exemplos inovadores de aplicação de conceitos e competências comunicacionais.

Referências

BEARZOTI FILHO, Paulo. A Descrição – Teoria e Prática. São Paulo, Atual Editora, 1991

COSTA, Antonio. Compreender o Cinema. São Paulo, Globo, 1989,

FÁVERO, Leonor L. & KOCH, Ingedore G. V. Linguística Textual: Introdução. São Paulo, Editora Cortez, 2005.

GIACOMANTONIO, Marcello. O ensino através dos audiovisuais. São Paulo, Summus/ Edusp, 1981.

GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as Novas Mídias – Do Game à TV Interativa. São Paulo, SENAC, 2003.

LODGE, David. A arte da Ficção. Porto Alegre, L & PM, 2011, p.222-223).

MCLEISH, Robert. Produção Radiofônica. São Paulo, Summus, 2001.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck - O Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo, Editora Unesp. 2003.

REY, Marcos. O Roteirista Profissional – Televisão e Cinema. São Paulo, Editora Ática, 2003.

SOARES, Ismar de O. (2012). Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação. São Paulo, Paulinas.

TAVARES Jr. Renato T. Educomunicação e expressão comunicativa: a produção radiofônica de crianças e jovens no projeto Educom.rádio. Dissertação de Mestrado apresentada à ECA-USP, São Paulo, 2007.

TRASK, R. L. Dicionário de Linguagem e Linguística, São Paulo, Editora Contexto, 2011.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

NOÇÃO DE SEQUÊNCIA NAS NARRATIVAS DO HIP HOP

Marcos Antonio Zibordi

Graduado em Jornalismo, mestre em Estudos Literários, doutorando em Ciências da Comunicação (ECA/USP). Orientadora: Profª Drª Cremilda Medina.

mzibordi@hotmail.com

Resumo

Este artigo discute as sequências narrativas na música, dança e pintura do hip hop. Também relaciona roteiro audiovisual e autoria.

Palavras-chave: Narrativa; hip hop; rap, break

Abstract

This article discusses narrative sequences in music, dance and painting hip hop. Also related audiovisual script and authorship.

Key words: Narrative; hip hop; rap, break

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

As partes do todo narrativo

Em qualquer narrativa pronta, ou na estruturação das mesmas, a exemplo da produção de roteiros audiovisuais, a noção de sequência é fundamental. Para Field, que vê o roteiro como sistema, ou partes arranjadas para formar um todo, "a sequência é o elemento mais importante do roteiro. Ela é o esqueleto, ou espinha dorsal, de seu roteiro; ela mantém tudo unificado" (2001, p. 86).

Além da função que desempenham, sequências podem ser definidas como "blocos semanticamente coesos" (LOPES e REIS, p. 184) que implicam em relações entre as unidades narrativas e têm função direta no fluxo da história, pois requerem a capacidade do narrador ou roteirista de concatenar partes. O manejo das sequências pode acelerar, retardar ou ainda interpolar os elementos da história e, no que diz respeito à cultura *hip hop*, descrever a relação entre as sequências – objetivo deste artigo - subsidia a caracterização de suas narrativas como líricas, épicas, dramáticas e paródicas.

Do ponto de vista lógico, vale ainda mencionar a conhecida definição de Barthes com a qual lidaremos (2008, p. 40), segundo a qual "a sequência abre-se assim que um de seus termos não tenha antecedente solidário e se fecha logo que um de seus termos não tenha mais consequente".

Contudo, é preciso considerar que nem toda narrativa é uma realização plenamente funcional das partes; elas podem ou não se realizar, conforme defende Bremond, segundo o qual uma sequência elementar pode virar ação ou permanecer em estado de virtualidade:

> Se uma conduta é apresentada como devendo ser mantida, se um acontecimento pode ser previsto, a atualização da conduta ou do acontecimento pode tanto ter lugar, como

não se produzir. Se o narrador escolhe atualizar esta conduta ou este acontecimento, conserva a liberdade de deixar o processo ir até seu termo, ou de interrompê-lo no seu caminho: a conduta pode atingir ou não seu objetivo, o acontecimento segue ou não seu curso até o termo previsto. (BREMOND, 2008, p. 115)

Para Bremond, a combinação dessas sequências elementares pode engendrar uma narrativa complexa através de configurações variáveis: encadeamentos sucessivos, encaixes e alternância são as mais simples.

Antes de encerrar este segmento teórico, convém esclarecer que nem toda reunião de sequências forma uma narrativa, ou seja, a mera acumulação, por si só, não a concatena, nem dá sentido. A palavra-chave é integração: "onde não há integração na unidade de uma ação, não há narrativa, mas somente cronologia, enunciação de fatos não coordenados" (p. 118).

Como elos da corrente: a poesia épica do rap

Comecemos esta análise das sequências no *hip hop* pelas letras da música chamada *rap*, ou "ritmo e poesia", na tradução da sigla em inglês. Tais composições são longas narrativas heróicas versificadas e rimadas, cuja extensão é um aspecto valorizado e recorrente (ZIBORDI, 2013, p. 95). Compostas por um ou mais autores, as letras de *rap* geralmente abordam temas sociais e marginais, com tendência a relatar trajetórias de vida.

Os narradores dessas letras desejam falar pela periferia, pelos seus pares, ou párias, na luta por uma vida melhor. Há um sentido comunitário, de coesão, em tudo o que cantam:

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

> Uma definição simples de narrativa é aquela que compreende uma das respostas humanas diante do caos. Dotado da capacidade de produzir sentidos, ao narrar o mundo, o sapiens organiza o caos em um cosmos. O que se diz da realidade constituiu uma outra realidade, a simbólica. Sem essa produção cultural, a narrativa, o humano ser não se expressa, não se afirma perante a desorganização e as inviabilidades da vida. Mais do que talento de alguns, poder narrar é uma necessidade vital. (MEDINA, 1999, p. 24)

Para realizar tal produção simbólica, ou pelo menos tentá-la, as sequências das extensas letras de *rap* são caracteristicamente conectadas, do ponto de vista das técnicas de versificação, pelas rimas alternadas em ABAB, criando simetria. A opção por esse esquema faz com que as partes sejam reagrupadas, sonoramente, a cada dois versos, reforçando o elo temático.

Corroborando com as rimas, os versos longos são embalados pelas "batidas sonoras", gíria que define a sonoridade do *rap* destacando seu caráter fortemente rítmico, cuja "levada" é repetitiva, portanto também criadora de coesão.

Mesmo quando o *rap* é composto por diversos autores, a tendência é que as partes criadas por cada um obedeçam ao mesmo esquema de rimas, a quantidade e extensão de versos e a temática determinada, como nos excertos que discutiremos a seguir, do *rap* "Viagem na rima", composto e cantado por nove autores.

Com quase oito minutos, a composição repete a montagem em cada sequência. Assim, os *rappers* começam relacionando suas primeiras rimas com as do *rapper* anterior, aproveitando para se apresentar; depois passam aos improvisos, versando sobre sua produção e postura; então dão a deixa para a narrativa do

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

próximo rimador.

O primeiro *rapper* a cantar é Thaíde. Ele termina assim a última parelha de versos: "eu to vivo contra o inimigo, trafico informação/Sou tão bom na rima, quanto no break e chão"; e o segundo *rapper* emenda: "Solto rimas no palco, na rua, aqui no estúdio/Além de aplausos, também trago o dilúvio".

A estrutura se repete ao longo da letra; o penúltimo *rapper* conclui sua parte com "Corintiano, maloqueiro, rimador... já to saindo fora/Agora você fica com o..."; então o último cantador retoma: "... o improvisador/Acadêmico do Tucuruvi/Inacreditável tipo footwork de saci".

Relembrando a noção de encadeamento de Bremond, anteriormente referida, é possível afirmar que nas narrativas das letras de *rap* as sequências "se concatenam linearmente, sendo o final de cada uma o ponto de partida da seguinte" (LOPES e REIS, p. 156) e que, conforme acredita Barthes, estas sequências menores encerram ciclos completos de sentido.

Daí que o caráter heróico e dogmático do *rap* está assentado, também, numa estrutura poética que rejunta fortemente suas partes.

Na dança, a ordem rígida de começo, meio e fim

Se nos puséssemos a fazer o roteiro de uma apresentação de *break*, certamente o maior trabalho seria eliminar ao extremo as partes supérfluas. Assim como numa peça teatral, em que as sequências devem ser intrinsecamente ligadas corroborando para o sentido final, a narrativa da dança constituiu-se, invariavelmente, de três seções concatenadas e obrigatórias, impondo um sentido rígido de sequências.

Numa situação convencional de disputa, os dançarinos de *break* se reúnem em roda e, alternadamente, cada um deles vai ao centro defender suas habilidades. Todos começarão realizando movimentos em pé, o *top rock*, espécie de cartão de visitas do dançarino, através do qual mostra seu estilo.

Só depois ele desce ao chão para a segunda parte da apresentação, o *footwork*, em que conta a habilidade dos pés, como em todo sapateado – o movimento característico é o giro em torno do próprio corpo com o apoio das mãos.

Esse narrador-personagem, típico da narrativa dramática, finaliza a dança congelando por segundos algum gesto. É o *freeze*.

Intercalados aos movimentos básicos estão os *moves*, diversas manobras de força inspiradas na ginástica e até mesmo na capoeira, vide o salto mortal. Portanto, cabe ao dançarino de *break* obedecer à sequência imposta, abrir e fechar cada uma delas, e, ao mesmo tempo, improvisar, mostrando seu estilo na execução de *moves*, por exemplo – em termos teóricos, significa impor a autoria dentro da estrutura rígida das sequências narrativas.

Significa ainda que a narrativa corporal do *break* efetivamente faz o narrador-personagem desenvolver ações num intervalo de tempo, com elo e lógica linear entre as partes. É diferente do procedimento da manifestação plástica do *hip hop*, os grafites e pichações[1], cuja reunião raramente encadeia narrativas, conforme veremos no próximo tópico.

---

1 Extrapolaria muito meu objetivo detalhar aqui a opção da pesquisa sobre o hip hop paulistano (que origina este artigo) em juntar pichações e grafites. Apesar das diferenças, resumidamente podemos apontar as confluências: do ponto de vista histórico, os estilos se confundem no tempo e no espaço, sendo a pichação da capital paulista muito parecida com as assinaturas dos artistas que criaram, nos Estados Unidos, o que hoje chamamos de grafite; do ponto de vista sociológico, na há rígida cisão entre os dois grupos e muitos praticam ambos os estilos, às vezes começando em um e adotando outro; do ponto de vista dos materiais e do uso do espaço, também há semelhança de procedimento, apesar dos pichadores serem mais ousados deixando suas marcas em espaços proibidos e perigosos, preferencialmente no alto dos prédios.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Junto, misturado, mas não concatenado

Nos muros e fachadas da capital paulista surgem ininterruptamente incontáveis inscrições, a maioria tipologias, tanto as coloridas, ligadas ao grafite, quanto as monocromáticas, especialmente as letras pretas e quase indecifráveis dos pichadores. Há também a imagem figurativa, predominantemente multicolor, realista mas menos referencial do que o *rap*, abrindo espaço para o humor e o onírico, muitas vezes explicitamente psicodélica.

Essas inscrições e imagens vão sendo acumuladas ao longo do tempo, sofrendo o desgaste físico inevitável e sendo substituídas por outros grafites ou pichações num processo similar ao palimpsesto, pergaminho cujo texto foi raspado ou lavado, permitindo sua reutilização. Os muros e fachadas são os palimpsestos da cidade contemporânea.

Inscritas aleatoriamente, sem disposição prévia e em diferentes tempos, a acumulação indistinta de múltiplas imagens é caótica e implica na quase impossibilidade de organização da narrativa nos moldes de um roteiro. E mesmo em relação ao "quadro final" - supondo sua conclusão num determinado muro -, não se detectaria uma narrativa com começo, meio e fim.

Estamos querendo com isso encaminhar a discussão para a seguinte especificidade: os grafites e pichações, apesar de distinguíveis, apesar de serem sequências autônomas, e mesmo estando juntos e misturados, não engendram uma narrativa com personagens agindo no tempo. Um muro ou fachada em geral não organiza o caos em cosmo; ao contrário, celebra a acumulação sem elo entre as partes.

O movimento retilíneo e uniforme dos passantes diante das imagens (a pé, nos carros, ônibus, trens e metrôs) cria uma ilusão sequencial como o desenrolar de grande parte das narrativas lineares, especialmente cinematográficas,

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

mas, no concreto, não há a história — há explosões visuais que, no sentido do compacto e do impacto, são líricas, "átomos narrativos" carregados de significação.

Falta coordenação dessas unidades visuais, dispostas de forma mais orgânica do que organizada. Comparando o tipo de narrativa das imagens dos grafites e pichações com uma experiência moderna que também solapa os elos óbvios das sequências, no romance *Memórias Sentimentais de João Miramar*, de Oswald de Andrade, o literato fez algo além de dispor partes: há uma lógica narrativa detectável pelo receptor empenhado em ligá-las.

A autonomia das imagens é tanta que impossibilita até apontarmos a ocorrência de encaixes, "quando uma ou várias sequências surgem engastadas no interior de outra que as engloba" (LOPES e REIS, 1988, p. 156). Entre grafites e pichações acumuladas não há sobreposição, mantém-se a autonomia de cada inscrição, e desenhar sobre outra significa "atropelo" na gíria dos praticantes.

Não se pode deixar de mencionar, contudo, as chamadas "produções", quando um grupo de grafiteiros se reúne para pintar uma grande extensão. Nessas ocasiões, o espaço de cada um é delimitado e similar. As imagens em tamanhos iguais, dispostas lado a lado, são sequências menores ao estilo das películas cinematográficas ou histórias em quadrinhos, mas mesmo assim, não se constituem elos narrativos entre as partes, elas somente estão organizadas racionalmente, melhor delimitadas e identificáveis.

Base musical: sequências repetidas com interpolações

Como os disc-jóqueis (ou *dj´s*), inicialmente manipuladores de discos, produzem as bases musicais sobre as quais os *rappers* cantam?

A resposta simplificada é: colando trechos de outras músicas, preferencialmente de origem negra, como *black* e *soul music*, escolhendo trechos instrumentais que, repetidos e somados, constituem um fluxo sonoro, a base musical.

Antes do acesso a equipamentos cada vez mais específicos para a atividade de DJ, o que havia era a produção manual das famosas fitas cassete (*mix tape*) nas quais a mesma sequência musical era gravada inúmeras vezes — os outrora modernos aparelhos "3 em 1", com rádio, tocador de discos e fitas, além do gravador destas, viabilizava a meticulosa e paciente operação de tocar o disco na parte escolhida para gravar na fita, voltá-lo, posicionar no ponto, tocar outra vez para gravar, voltar o disco...

Atualmente, o processo é similar, mas com recursos que facilitam e potencializam a criação de bases musicais, notadamente com o computador acoplado ao equipamento tradicional composto por *pick-ups*, ou toca-discos. Além do básico recorte-colagem-repetição, existem inúmeros efeitos típicos, como retardamento e aceleração da rotação do disco e a produção de ranhuras no vinil, resultando no ruído conhecido como *scratch* (arranhar, riscar). A tecnologia responde pela inserção de sonoridades como a fala estridente de Hitler em algum de seus discursos, buzinas de carros na rua, o alarme da sirene ligada. O DJ opera um laboratório de possibilidades sonoras, conforme o detalhamento a seguir:

> A arte do *scratch* (ranhura) e a do *back to back* passou a ser desenvolvida simultaneamente com uso das *pick ups*. São técnicas de corte na pulsação normal da música. O *back to back* é uma técnica que possibilita ao DJ selecionar uma frase rítmica ou fala. Através da alteração da rotação (*pitch*) o trecho é repetido seguidas vezes, mais

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

> rápida ou mais lentamente, transformando o seu andamento e também a sua tonalidade. No *scratch* normalmente o DJ vai alternando movimentos rápidos sobre o vinil em sentido anti-horário, produzindo as ranhuras, sons característicos de um instrumento de fricção. Enquanto executa os *scratches* a base musical é igualmente cortada. Por fim, o Dj solta a base que sustenta o canto do MC. A base volta ao normal, para ser novamente quebrada a qualquer momento. Além da fricção alcançada com apoio exclusivo do disco de vinil, o DJ produz um outro tipo de *scratch* a partir do auxílio do *mixer* que é conhecido como *transformer*. Servindo-se da alavanca do mixer o DJ pode realizar cortes durante a execução de uma base rítmica ou durante o canto do MC, rompendo com a linearidade do canto e do *beat* (o ritmo). (SILVA, 1998, p. 95).

Considerando esses e outros recursos, o importante para a análise das sequências e da narrativa sonora formada por elas é considerar que o desenvolvimento da base musical flui ritmicamente e é cortada, ou, teoricamente falando, as partes são interpoladas, ocorrem encaixes.

Imaginemos, hipoteticamente, que estamos ouvindo uma base composta pelos primeiros acordes instrumentais do Hino Nacional. O trecho será recortado e repetido diversas vezes, cada pedaço uma sequência, mas em algumas delas, ao invés do desenrolar sonoro original, o DJ insere, acompanhando o ritmo, sons de disparos de metralhadora. Assim, ele subverte a matriz, e ao invés de paráfrase, faz paródia (SANT´ANNA, 1991, p. 36), apropriando-se a estilizando em sentido contrário à orientação ideológico-sonora que serviu de modelo. Dito de outra forma, o processo de reformulação ocorre mais pela explicitação

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

de um conjunto de diferenças do que de semelhanças.

Em termos de desenvolvimento narrativo, a base musical flui para ser interrompida; contudo, essa interrupção não causa uma parada definitiva, mas o suspense para a retomada ainda mais compelida. As sequências repetitivas que aceleram o andamento sonoro, quando são obstruídas, fazem o *break*, a quebra que acabou nomeando a dança do *hip hop*, narrativa corporal.

Sequências roteirizáveis até certo ponto

Entre os métodos estabelecidos de produção audiovisual, construir o roteiro significa garantir boa margem de previsibilidade à narrativa que se pretende realizar, envolvendo inclusive demandas econômicas. As narrativas do *hip hop*, em diferentes graus, também são passíveis de roteirização.

Contudo, conforme sugerimos em algumas passagens do artigo, a tensão entre questionamento e afirmação da autoria impõe importante imprevisibilidade às sequências da música, da dança e da pintura. É que as narrativas do *hip hop* valorizam o improviso.

Nunca uma apresentação de *break* será a mesma, não somente pela variação natural a cada performance, mas porque a forma de disputa, em roda de competidores, exige rápida adaptação dos movimentos antes ensaiados pelo dançarino ao ritmo de cada nova música tocada pelo DJ.

Quando um grafiteiro ou pichador faz uma imagem na rua, mesmo tendo repetido a mesma no seu inseparável caderno de rascunhos e assinaturas, além de tê-la realizado em diversos pontos da cidade, terá que sempre adaptar-se a inúmeras circunstâncias: espaço disponível, tempo de execução, posição possível para o corpo (imagine o quanto é difícil pintar no alto de um prédio, de cabeça

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

para baixa, de noite, com um rolinho de tinta na ponta de um cabo de vassoura, com alguém te segurando pelos pés).

No *rap*, o improviso é valorizado a ponto de existirem campeonatos do gênero, as "rinhas", em que vence o melhor improvisador, julgado pela reação da plateia. Esses rimadores, inclusive, não deixam de fazer referência e reverência aos poetas populares nordestinos, igualmente artífices de rimas ao vivo.

A técnica dos *dj´s*, por sua vez, pressupõe diferentes improvisos sonoros, uma das principais medidas para qualificar os "maestros do *hip hop*". Historicamente, sua origem está ligada à criação instantânea de soluções musicais, pois eles surgiram animando programas de rádio e bailes. Atentos ao público, tocavam música agitada no começo da festa, para animar, e deixavam as lentas e românticas para o final, favorecendo o desenlace doce dos casais.

Enfim, as sequências narrativas do *hip hop*, apesar da estrutura identificável e dos procedimentos recorrentes, promovem a autoria no interior das mesmas, e a autonomia, pela diferença entre elas.

Referências

ANDRADE, Oswald. **Memórias sentimentais de João Miramar.** São Paulo: Globo, 1993.

BARTHES, Roland. **Introdução à análise estrutural da narrativa.** Petrópolis: Vozes, 2008, p. 19-62.

BREMOND, Claude. **A lógica dos possíveis narrativos.** Petrópolis: Vozes, 2008, p. 114-141.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro. Os fundamentos do texto cinematográfico.** Tradução de Álvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

LOPES, Ana Cristina M. e REIS, Carlos. **Dicionário de teoria da narrativa.** São Paulo: Ática, 1988.

MEDINA, Cremilda. "Narrativas da contemporaneidade, caos e diálogo social". In: **Caminhos do Saber Plural: dez anos de trajetória.** São Paulo: Eca/USP, 1999, p. 23-36.

SANT'ANNA, Afonso Romano de. **Paródia, paráfrase & Cia.** São Paulo: Ática, 1991.

SILVA, José Carlos Gomes da. **Rap na cidade de São Paulo: música, etnicidade e experiência urbana.** Tese de doutorado, Campinas, Unicamp, 1998.

VIAGEM NA RIMA. **Thaíde e DJ Hum.** Brasil, Trama, 2001.

ZIBORDI, Marcos. **A Narrativa e os narradores épicos do rap.** São Paulo, Convenit Internacional, número 13, setembro-dezembro 2013, p. 91-96.

TRAJETÓRIAS DE DISPOSITIVOS INTERTEXTUAIS

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

BRÁS CUBAS, DO EMPLASTRO AO CINEMA

Jean Pierre Chauvin

Pós-Doutorando em Literatura Brasileira - FFLCH/Universidade de São Paulo - tupiano@usp.br

Resumo

As Memórias póstumas de Brás Cubas foram levadas ao grande público por intermédio da literatura e do cinema. No filme de André Klotzel (2001), a força da encenação realça algumas das questões de fundo romanceadas por Machado de Assis, a articular criação e morte; espontaneidade e cálculo; convenção e liberdade como pólos narrativos.

Palavras-chave: Memórias póstumas de Brás Cubas; Machado de Assis; André Klotzel.

Abstract

Memórias póstumas de Brás Cubas were presented to the general public through literature and cinema. In André Klotzel's movie (2001), the strength of the staging highlights some of the issues from Machado de Assis novel, in a way to articulate creation and death; spontaneity and calculation; convention and freedom as narrative poles.

Keywords: Memórias póstumas de Brás Cubas; Machado de Assis; André Klotzel.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Discurso e Imagem

O filme Memórias póstumas de Brás Cubas (2001) pode ser apontado como uma excelente transposição do romance machadiano para o cinema, exatos cento e vinte anos depois de publicada a obra. Na tela, alguns enunciados ultrapassam a esfera da sugestão e ambiguidade cândida do narrador (MELLO E SOUZA, 2004) e conquistam, porventura com ainda maior imediatismo, a adesão de seus telespectadores.

O filme constitui uma notável e bem cuidada produção: obra-síntese da revitalização do cinema nacional, a partir da década de 1990. Para além do apelo que faz ao grande público, é inegável a qualidade estética em película. Tanto no filme, quanto no livro, prevalece o caráter persuasivo e debochado de Brás, o que combina o alcance do humor com a densidade, no caso, absolutamente relativizada da morte.

Como se dar vida a um texto, pelo viés de um defunto, para começar? Eis uma hipótese produtiva: considerar que, neste caso, conciliam-se densidade e adesão do grande público. A esse respeito, Robert Stam sugere que:

> Em oposição à perspectiva da Escola de Frankfurt, do gênero meramente como um sintoma de produção em série massificada, os teóricos começaram a perceber o gênero como a cristalização de um encontro negociado entre cineasta e audiência, uma forma de conciliação entre a estabilidade de uma indústria e o entusiasmo de uma arte popular em evolução. (2011, p. 148)

No formato áudio-visual, a pujança do texto machadiano faz-se tão ou mais evidente. Isso também pode significar que, a despeito de o cinema ter se imposto como "espetáculo de massa" (AUMONT; MARIE, 2006, p. 5), possamos fazer uma análise densa do enredo, cujo roteiro foi composto pelo também diretor e produtor, André Klotzel.

Em cena, o primeiro ato, por sinal, tem a feição de um cartaz. É grandiloquente e zombeteiro, bem ao gosto do julgamento que o narrador Brás Cubas já fazia de seu testamento literário: tingido de galhofa e melancolia, a anunciar as múltiplas vozes e intenções de seu principal (inter)loucutor, supondo aqui o conceito de polifonia, de Mikhail Bakhtin, para quem "(...) o autor conhece e enxerga mais não só no sentido para onde a personagem olha e enxerga mas também em outro sentido, que por princípio é inacessível à personagem." (2003, p. 12).

Após a câmara focalizar a célebre dedicatória aos vermes, composta e diagramada em tom pseudo-solene, a ópera Don Giovanni, de Wolfgang Amadeus Mozart ambienta o ar de orfandade pecuniária, estampada nos amigos dos amigos de ocasião, um tanto desbotados pela chuva torrencial.

O episódio de abertura convida o telespectador a acomodar-se na poltrona. Os elementos sonoros e cenográficos entram em intencional dissonância com o discurso fúnebre. Como acontece no livro, o tom de Brás é agridoce e acumula vozes. Especialmente, no formato áudio-visual, dele emana o caráter multifocal, composto de telas de pintores do século XIX; cenários da corte fluminense em fotos e episódios reconstituídos; roupas e trejeitos de outro tempo, ação e lugar a que os atores dão vida.

É que: "Desdobrado em narrador e protagonista, o defunto autor ora se comporta como espectador ironicamente distanciado do palco dos eventos, ora se

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

apresenta como ator emocionalmente arrebatado pelos acontecimentos dramáticos." (MELO E SOUZA, 2006, 109).

Nesse sentido, as Memórias póstumas de Brás Cubas constituem uma tragicomédia que nega o decoro (ou adequação) do próprio gênero funéreo ao tema e maneira do que narra. Também estamos bem distantes de um romance de natureza épica, já que a verossimilhança (HANSEN, 2006) da própria literatura está posta em xeque e o protagonista não é capaz de qualquer heroísmo.

Logo nas primeiras falas, apercebemo-nos de que – além de recuperar o enredo do romance - a história começa por focalizar o caixão, em uma estranha consonância com o discurso além-túmulo, que passamos a ouvir. As palavras advêm de um defunto-autor, marcado pelo meio sorriso e a sua linguagem do talvez (BOSI, 1999), travestido de preto, sempre e ainda abrigado pela eternidade.

Poderíamos caracterizar a condução da narrativa, em ambos os suportes (livro e filme) com a desfaçatez de classe, expressão cunhada por Roberto Schwarz (1992), que dizia respeito ao poder que o narrador confere a si mesmo, no romance, considerando a sua posição social e de mando. Estamos diante do éthos (ARISTÓTELES, ed. 2005) de um narrador de muita arte para poucos feitos. A sua lógica é refém da condição em que nasce e vive. Para Dílson Ferreira da Cruz:

> (...) a acumulação de capital se impõe a todos os sujeitos que vivem em uma sociedade capitalista, independentemente da posição social que ocupam. O fator de ter nascido na abastança, não isenta Brás Cubas da obrigação de obter mais riqueza e prestígio (2009, p. 128)

Seria um truísmo, no entanto, afirmar que o suporte fílmico favorece grande-

mente a recepção da mensagem por parte do público, mesmo porque não se está a depender exclusivamente das palavras registradas pelo narrador. Na verdade, estamos a encarar uma múltipla representação, com todos os trejeitos e convenções sócio-culturais do tempo (1805 – 1869) para o qual a narrativa é recuada.

Em termos mais estritos, o primeiro elemento a considerar consiste na atuação do defunto-autor, o mimado Brás, no filme encarnado pelo ator Reginaldo Faria. Se no livro, a conveniência literária é destronada de dentro, ou seja, a partir de seu lugar relativamente estável, em termos de verossimilhança ou convenção literária; na tela, a voz que narra, julga e vive ganha ainda maior ênfase, já que o personagem-narrador-apresentador acrescenta ao discurso, o forte elemento imagético.

Sob essa ótica, caberia observar que as roupas, gestos, expressões faciais e interrupções se casam com pompa às palavras duras e olhar cínico com que o respeitável Brás escarnece do mundo de interesses, que ele mesmo fomenta, inserido em posição privilegiada, diante da história que se repete e das pessoas artificiais de seu próprio meio.

Acresce que, sob essa perspectiva decantada, a construção da personagem complexa, que é Brás Cubas, é favorecida pela caracterização daqueles que o cercam - ali mesmo, no plano da fábula. Ora, sendo o livro uma espécie de testemunho nada isento, o romance pretende algo ainda maior: o transcendental.

Poder-se-ia dizer que, da percepção de Machado, do narrador Brás Cubas e do personagem em suas diversas fases da vida, estamos diante de um autêntico testamento estético, originalmente elaborado no plano ficcional, mas veiculado materialmente, na imprensa fluminense.

Recorde-se que, nem por isso, a narração foge ao caráter um tanto dogmático, do ponto de vista aristocrático de seu narrador. Não por acaso, nas célebres palavras iniciais que dirige ao leitor de 1881, a falsa modéstia de Brás converte-se em arrogância, sendo a narrativa que ele empreende supostamente mais original que a de Moisés.

Tanto no livro, quanto no romance, seria oportuno examinar de que maneira os pares de opostos (o "eu" consigo mesmo e em sua relação com os demais personagens) conferem uma constante tensão à narrativa, próxima da carga dramática que se percebe nas cenas do filme. Isso se constata com relativa facilidade, ao longo do romance - a despeito da brandura afetada pelo narrador, em seu discurso de orador post mortem, muito vivo. (PASTA, 2006)

Uma constelação de nomes

Seriam os nomes motivados, em especial nesta obra machadiana? Vejamos. Há o escravo, muito sugestivamente chamado Prudêncio — que era constantemente transformado em cavalo por Brás, desde a primeira infância. À dúctil, humilde e calada Dona Plácida contrapõe-se o discurso frio, a concepção mesquinha e o procedimento pragmático de Brás Cubas.

Ademais, a pseudo-filosofia comtiana e positivista de Quincas Borba rivaliza com a sede de nomeada do autor (narrador) nihilista: pseudo-mentor intelectual de um emplastro, por sinal, sem qualquer serventia. A justaposição de caracteres aproximados pelo interesse pecuniário, mas distanciados em termos sócio-culturais, tanto reforça o éthos do próprio Brás, quanto confunde as intenções e princípios das figuras em geral, o que contraria os preceitos antigos da pureza de traços, na composição dos personagens (TEOFRASTO, ed. 1978).

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

No filme, drama mediado pela lente do cineasta, o contraste entre as personagens é tão ou mais evidenciado, possivelmente devido ao próprio formato (fílmico), tendo em vista o suporte narrativo (áudio-visual) e o caráter ainda mais sintético do enredo, em sua adaptação para outra uma leitura de menor extensão.

Convertidos em espectadores, à mercê de um defunto/autor/apresentador, a acidez do protagonista e comentarista ganha ainda mais tenacidade. Afora o enredo adaptado a partir do romance, haveria que considerar os recursos da linguagem que emprestam maior vigor ao próprio texto utilizado na narração e o diálogo, compreendido, no roteiro, como "função das personagens" (FIELD, 2001, p. 23)

Marcela, por exemplo, a cortesã que amou o jovem Brás "durante quinze meses e onze contos de réis" (MACHADO DE ASSIS, 2008, p. 65), é interpretada por Sônia Braga. Ela transparece como autêntica personagem plana, na clássica denominação de Edward Forster (1927), talvez com evidência ainda maior que no livro - universo dos oitocentos, em que o poder das convenções sociais e a lógica do interesse pecuniário mais sugerem que explicitam os papéis a que Marcela se sujeita, de aparente bom grado.

O grau de artificialismo, à beira de uma retórica particular, leva ao narrador Brás a acumular duas vozes: a de outro tempo e a de sua morte, por definição atemporal. Na enunciação de sua biografia, o defunto-autor finge desconhecer as intenções de Marcela. Para Ismael Angelo Cintra:

> Do ponto de vista analítico, a desmontagem do arsenal retórico é importante porque, ao revelar signos e técnicas, pode encaminhar a instauração de sentidos e direcionar interpretações. Por trás da história que simula esponta-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

> neidade, há um locutor (...) que, de certa posição, governa a enunciação (2008, p. 114).

Num primeiro momento, poder-se-ia afirmar que o filme acrescenta maior carga ou tensão dramática (STANILAVSKI, 2001) a alguns episódios, muito bem adaptados, a partir de recortes precisos a partir dos cento e sessenta capítulos do romance.

Veja-se como Quincas Borba – no filme, interpretado por Marcos Caruso -, o antigo colega de classe de Brás, oscila da mendicância à ostentação financeira, sem perder a dignidade de um filósofo (ainda que de araque), cuja concepção de vida é conivente com um anti-humanismo, a despeito do nome oposto com que concebe a sua teoria filosófica.

O artifício como dispositivo narrativo

Tanto no livro, quanto no filme, estamos a lidar com extremos, percebidos nas dicotomias de natureza psicológica, enfrentadas pelos personagens, como se se tratassem de miniaturas (e tipos) a ilustrar as assimetrias tantas, envolvidas nas esferas da sociedade em que as figuras transitam, transferindo para alguns a frustração que padecem com outros.

Contribui para uma percepção ainda mais sarcástica da trajetória dessas figuras a bem cuidada reconstituição das modas vigentes no tempo para o qual a narrativa é recuada (meados do século XIX). É que o artifício comunicado simbolicamente pela indumentária parece casar-se a uma retórica rala, de salão, cuja regra máxima de decoro residiria no falseamento dos sentimentos e dissimulação das intenções. Conforme o notável estudo de Maria Nazaré Lins Soares:

> Apesar da revolução romântica, essa falsa compreensão dos ensinamentos da retórica ainda dominava no Brasil, durante a segunda metade do século XIX e começo do século XX. O como dizer anteposto ao que dizer. Os lugares-comuns da tradição literária servindo de adorno ao estilo, concebido como fim em si. O período arredondado pelas figuras de retórica, encobrindo a pobreza ou total ausência de intuição, a fraqueza do pensamento. (1968, p. 5)

A retórica é empregada de modo a retirar a seriedade da própria ficção. Veja-se, para mencionar um exemplo, que o auge do relacionamento extraconjugal entre Brás e Virgília é sugerido por uma metáfora desgastada no romance: a escalada do casal à montanha ganha uma conotação ainda mais piegas no filme. A imagem aproxima o idílio amoroso de um romantismo carnal e flamejante, cuja representação parece ter sido intencionalmente exacerbada.

Portanto, caberia atentarmos para os elementos que compõem o subtexto (STANILAVSKI, 2001): a iluminação amena, a fotografia e a cenografia. De algum modo, narrativa, imagem e som combinam-se de modo a assegurar uma coesão interna, no plano do enredo, mas desqualificada pelo acúmulo de obviedades, que combinam pelo avesso com a autoridade e tom pseudo-solene que a morte confere ao narrador.

Some-se a isso o ângulo panorâmico da filmagem. Os atores estão no alto e à distância, antes de descerem do cume da montanha e lá deixarem o ápice de seu amor. Examinem-se as roupas em tom pastel, casadas às flores campestres e paz aparente do relacionamento de Brás e Virgília. Assim, deve-se afirmar que André Klotzel empreendeu uma configuração própria, a evidenciar o que o livro induzia no âmbito da leitura.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Relativizando o poder de Eros, Tânatos assoma implacável, perturbador. O tédio dos amantes, anunciado na breve discussão que eles travam na sala de Dona Plácida, é confirmado na festa de despedida do casal Neves: imperfeito, mas conveniente. O oportuno e carreirista Lobo Neves embarca em viagem com a dissimulada e determinada Vir-gília, em sua postura viril, decidida (PASTA, 2006), num tempo em que o papel reservado às mulheres era bem outro.

Retórica: ironia e tom de mofa

Tanto mais jovem quanto mais velho, há um leve e constante sorriso no bem--nascido e ocioso advogado Brás Cubas. A posição social e culturalmente acima da média, de raros e ralos leitores de seu tempo, granjeia-lhe o ar sobranceiro e debochado com que mostra, para além do que afirma em sua auto-biografia (BAKTHIN, 2003, p. 16) escrita do além-túmulo, com absoluto desdém em relação às angústias que apequenam os outros homens: nem todos com a boa sorte de não ter de suar pelo pão diário. Segundo Gabriela Betella:

> No século XIX, a preocupação com o “eu” se intensifica, passando por diversos estágios na filosofia, na psicologia e nos estudos sociais, ampliando os estudos sobre a mentalidade da burguesia. Enquanto isso, em meados do século, revelar o ocultar a vida subjetiva era atividade muito séria: escreviam-se e liam-se profusamente biografias, na forma de diários, romances epistolares ou autobiografias, produção e consumo de pessoas obscuras ou de personalidades conhecidas. (2007, p. 115)

Assim, nós tanto rimos com Brás e dos artifícios discursivos que usa, quanto constatamos a graça e leveza algo malévola com que ele sintetiza a dor

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

alheia. Naturalmente, também podemos rir dele mesmo, já que o protagonista acumula uma falência de outra ordem. Ela diz respeito ao fato de que ele nada produziu de relevante: riqueza, filhos, filosofia, política. Até que ponto o leitor seria levado a sentir que houve justiça no desfecho mórbido e triste na trajetória dos Cubas?

Para um homem poderoso que explorou as pessoas de todas as formas, e viveu praticamente sem qualquer esforço, serão as suas negativas, brevemente argumentadas no capítulo derradeiro, um discurso para afetar sua mea culpa? A ironia, afinal se encerra com a morte? Ou com ela se renova? Conforme os termos de Eduardo Calbucci:

> Necessariamente, para que exista ironia, é preciso que haja duas vozes contrárias, uma marcada no enunciado (o "pensamento em causa") e outra pressuposta ("o outro pensamento") manifestando valores opostos ("ligando-se ao pensamento em causa por uma relação de contrários"). Semioticamente, ao deparar com a ironia, estamos diante de um discurso polifônico, que se nota uma fenda, uma cisão, um descompasso programado entre enunciado e enunciação. (2010, p. 159-160).

Na falta do emplastro para curar a melancólica humanidade, Brás deixa-nos o livro-epitáfio: espécie de testamento cujo beneficiário é o próprio protagonista - a meio sorriso inquebrantável, diante das inapetências de seus leitores e, eventualmente, de seus telespectadores. Estamos no âmbito da negociação discursiva, o que aproxima a linguagem ficcional (romance, filme) do discurso de um orador que nunca perde de vista seu auditório. Em acordo com Paul Ricoeur:

> (...) a retórica não pode ser esgotada em uma disciplina puramente argumentativa, pois está voltada para o ouvinte, e não pode, portanto, deixar de considerar o caráter do falante e a disposição da audiência; em poucas palavras, ela permanece na dimensão intersubjetiva e dialogal do uso público do discurso. (2005, p. 53)

Claro esteja que, para narrar e argumentar em defesa de si mesmo e a preservação de sua memória, o defunto-autor recorre a artimanhas, mais ou menos escancaradas no plano da fábula e evidenciadas na tela, graças à encenação dos trejeitos do narrador e locutor Brás, na interpretação de Petrônio Gontijo e de Reginaldo Faria.

Há uma encenação de artifícios, sugerida no filme, e explicitada no filme. Com sua fala mansa e olhares de esguelha; as pausas simulando algum pudor ao tratar de certas matérias; o tom zombeteiro e a concepção de fundo moralista (a respeito dos outros, é claro), na releitura do romance, talvez a trajetória de Brás Cubas conquiste um número ainda maior de adeptos, de vários auditórios possíveis.

Afinal, "não há argumentação possível sem algum acordo prévio entre o orador e o seu auditório" (REBOUL, 2007, p. 164). Ora, pode-se dizer que, em termos aristotélicos, o discurso de Brás Cubas consiste num auto-encômio, bastante aproximado dos pressupostos do gênero demonstrativo, com raízes na retórica clássica. Neste caso, acompanharíamos a reflexão de Chaïm Perelman:

> Não há dúvida de que o discurso epidíctico possa ter o efeito de pôr em destaque quem o pronuncia. É uma consequência frequente sua. Mas ao querer transformar isso na própria meta do discurso, corre-se o risco de expor-se

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

ao ridículo. (2001, p. 68)

Já para Michel Meyer: "O orador, o auditório e a linguagem são igualmente essenciais. Isso significa que o orador e o auditório negociam sua diferença, ou sua distância, se preferirmos, comunicando-a reciprocamente." (2007, p. 25). Sob essa ótica, pode-se supor que o auditório de hoje acumularia o gosto pelo texto machadiano e o apetite por vê-lo reaproveitado em novo formato, em que é possível escutar a eventual voz inventada retoricamente pelo autor.

O emplastro entre a imprensa o cinema

Dito de outro modo, o filme tem um estatuto próprio e é veiculado em um suporte inovador, inclusive em termos narrativos. A imaginação, pressuposta à leitura do romance, ganha o forte componente imagético, igualmente rico em representações - que, no momento da leitura, ficavam ao gosto mais ou menos homogêneo das imagens concebidas pelos destinatários da palavra impressa, a circular nos jornais, cafés, jardins e livrarias.

Não se pode esquecer que, na segunda metade do século XIX, o livro era uma mercadoria entre outras (GUIMARÃES, 2004), vendida em meio a produtos utilizados no dia-a-dia da população média, no Rio de Janeiro, antes do advento e manutenção das livrarias e de uma cultura que combinava o hábito livresco ao passeio do leitor pela cidade ao encontro aos jornais, revistas e romances. (HALLEWELL, 2012).

Acresce que o próprio Machado desempenhou vários papéis, nos bastidores e tablados da imprensa carioca, durante décadas. (TEIXEIRA, 2010). Assim, é interessante considerar que muitas dentre as suas concepções, como profundo conhecer das convenções sociais vigentes no Rio de Janeiro, reaparecem no

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

plano da ficção, sob a voz de suas personagens. Cumpre a observação de Silva Maria Azevedo a esse respeito:

> Quando Machado de Assis publica, no decorrer dos anos 1850, seus primeiros textos de crítica literária na imprensa, a partir de então passa a ocupar, paulatinamente, um lugar que, poucos antes dele, com exceção, talvez de Macedo Soares, haviam freqüentado de forma constante e sistemática. (AZEVEDO, 2013, p. 15)

De certo modo, o tom assumido pelo defunto-locutor apresenta alguns dos ingredientes do discurso panorâmico, que caracteriza alguns dos anúncios em jornal de seu tempo. No entanto, a enunciação de Brás pretende-se elevada, vinculada a um libelo produzido do além (morte) e do alto (status social).

Na versão em filme, a atuação de Reginaldo Faria relembra o caráter artificial de alguns locutores, com sua "linguagem barroca, que procura galantear o público, para além de informá-lo." (MODERNELL, 2012, p. 122). O desempenho de um ator tão popular entre nós, por intermédio especialmente da teledramaturgia, conseguiu reproduzir um efeito similar ao do romance: conciliar o ar de mofa, com laivos de popularesco, ao refinamento que transparece na retórica pragmática do personagem trazido à cena.

Afora o propósito de contribuir na divulgação da cultura e pensamentos europeus, em seu tempo, a versão cinematográfica revela um talento especial de André Klotzel: o de aproximar, temporalmente, o registro próximo da linguagem jornalística dos Oitocentos com o alarde das imagens e do rádio, num tempo futuro à morte de Brás, claro esteja.

Sob essa ótica, ambígua, artificial e translúcida, poderíamos descrever seu

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

personagem como não-acusmático (AUMONT; MARIE, 2006), já que — contrariamente aos procedimentos adotados pelos filósofos da antiguidade, representados no tablado -, sua fala não está dissimulada pelo tecido de pano, ao abrigo da platéia; mas, especialmente no filme, ela é realçada.

Nesse aspecto, o seu discurso é compatível com os expedientes não verbais que emprega em acordo com os ensinamentos da retórica - artificial em sua própria definição. Palavras e gestos ilustram seus pressupostos, métodos e fins, para deleite de seus leitores e telespectadores, ora atirados contra o rigor das convenções sociais, ora agitados pelo riso de si mesmos, diante do não-lugar de onde parte a voz empostada de Brás, em livro e tela.

Referências

AUMONT, J.; MARIE, M. Dicionário teórico e crítico de cinema. 2ª ed. Tradução de Eloísa Araújo Ribeiro. Campinas: Papirus, 2006.

ARISTÓTELES. Retórica. Tradução de Edson Bini. Bauru: Edipro, 2005.

AZEVEDO, S. M.; DUSILEK, A.; CALLIPO, D. M. (Orgs.). Machado de Assis: crítica literária e textos diversos. São Paulo: Editora da UNESP, 2013.

BETELLA, G. K. Narradores de Machado de Assis. São Paulo: Edusp; Nankin, 2007.

BAKHTIN, M. Estética da criação verbal. 4ª ed. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BOSI, A. Machado de Assis — o enigma do olhar. São Paulo: Ática, 1999.

CALBUCCI, E. A enunciação em Machado de Assis. São Paulo: Edusp; Nankin, 2010.

CINTRA, I. A. O nariz metafísico ou a retórica machadiana. In: MARIANO, Ana Sal-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

les; OLIVEIRA, Maria Rosa Duarte de. (Orgs). Recortes machadianos. 2ª ed. São Paulo: Nankin; Edusp; EDUC, 2008, p. 111-130.

CRUZ, D. F. da. O éthos dos romances de Machado de Assis: uma leitura semiótica. São Paulo: Edusp; Nankin, 2009.

FIELD, S. Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. Tradução de Álvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FORSTER, E. M. Aspectos do romance. 4ª ed. Tradução de Sergio Alcides. São Paulo: Globo, 2005.

GUIMARÃES, H. de S. Os leitores de Machado de Assis. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004.

HALLEWELL, L. O livro no Brasil: sua história. 3ª ed. Tradução de Maria da Penha Villalobos; Lólio Lourenço de Oliveira e Geraldo Gerson de Souza. São Paulo: Edusp, 2012.

HANSEN, J. A. "O imortal" e a verossimilhança. Revista Teresa, n. 6/7. São Paulo, 2006, p. 56-78

MACHADO DE ASSIS, J. M. Memorias posthumas de Braz Cubas. Brasília: Thesaurus Editora, 2008. [Edição Fac-Símile].

MELLO E SOUZA, A. C. de. Esquema de Machado de Assis. In: _____. Vários escritos. 4ª ed. São Paulo: Duas Cidades; Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2004, p. 15-32.

MELO E SOUZA, R. de. O romance tragicômico de Machado de Assis. Rio de Janeiro: Euerj, 2006.

MEMÓRIAS PÓSTUMAS DE BRÁS CUBAS. André Klotzel. Brasil, 2001, filme (DVD).

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

MODERNELL, R. A notícia como fábula: realidade e ficção se confundem na mídia. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie; Summus Editorial, 2012.

MEYER, M. A retórica. Tradução de Marly N. Peres. São Paulo: Ática, 2007.

PASTA JÚNIOR, J. A. Le point de vue de la mort (une structure récurrente de la culture brésilienne) In: PENJON, J. (Dir.). Voies du paysage – représentations du monde lusophone. CREPAL, Cahier n. 14. Paris: Presses Sorbonne Nouvelle, 2006, p. 157–168.

PERELMAN, C. Retóricas. Tradução de Maria Ermantina Galvão G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

REBOUL, O. Introdução à Retórica. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

RICOEUR, P. A metáfora viva. 2ª ed. Tradução de Dion Davi Macedo. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

SCHWARZ, R. Ao vencedor as batatas. 4ª ed. São Paulo: Duas Cidades, 1992.

SOARES, M. N. L. Machado de Assis e a análise da expressão. Rio de Janeiro: INL, 1968.

STAM, R. Introdução à teoria do cinema. 5ª ed. Tradução de Fernando Mascarello. São Paulo: Papirus, 2011.

STANILAVSKI, C. A construção da personagem. Tradução de Pontes de Paula Lima. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

TEIXEIRA, I. O altar e o trono: dinâmica do poder em O Alienista. Cotia: Ateliê; Campinas: Unicamp, 2010.

TEOFRASTO. Os caracteres. Tradução de Daisi Malhadas; Haiganuch Sarian. São Paulo: EPU, 1978.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

INFERÊNCIAS ASSOCIATIVAS NA CONSTRUÇÃO DO TEXTO PUBLICITÁRIO: ESTUDO DA CAMPANHA BOSCH

Lourdes Gabrielli

Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUCSP, é Professora-adjunto da Universidade Presbiteriana Mackenzie e Professora Assistente Mestre da PUCSP. gabrielli@mackenzie.br;gabriellli@pucsp.br

RESUMO

O presente artigo realiza estudo do processo criativo de campanha publicitaria realizada para o produto Compressor de Ar Portátil Bosch. O material de pesquisa é composto de entrevista e dos originais fornecidos pelo autor-redator[1], e as análises são fundamentadas na metodologia da Crítica Genética, utilizando como ferramenta as inferências associativas do processo criativo, a saber, similaridade e contiguidade. O estudo faz também referências ao processo de interpretação dos objetivos de comunicação e de outras possíveis interferências às quais o redator fica submetido durante a criação. A partir da reunião dos documentos de processo, e da seleção de pequenos trechos e blocos de opções de frases-título, aponta-se para as ferramentas envolvidas na busca da solução criativa.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

PALAVRAS CHAVE: Critica Genética, Redação publicitaria, Processo criativo.

ABSTRACT

This paper develops study of the creative process to advertising campaign for the Portable Air Compressor Bosch. The research material consists of interviews and documents supplied by the author-editor, and analyzes are based on the methodology of Genetic Criticism, using associative inferences as a tool in the creative process, namely, similarity and contiguity. The study also makes references to the process of interpreting the communication objectives and other potential interferences to which the writer is submitted when creating. From the documents of the meeting process, and the selection of small passages and blocks of options title sentences, pointing to the tools involved in the search for creative solutions.

KEYWORDS: Critical Genetics, Advertising writing, Creative process

Introdução

O presente trabalho tem como objeto de análise o processo criativo de redação da campanha Publicitaria para o Compressor de Ar Portatil Bosch, criada pelo redator Heraldo Bighetti.

De posse dos originais, e seguindo a metodologia da Crítica Genética, detalhada por Cecília Almeida Salles em Imagens em Construção (2000) realizou-se uma entrevista com o redator, cujo teor está incluído no texto, ao longo do trabalho, com o objetivo de obter informações a respeito do andamento da campanha, do briefing de criação, do caminho selecionado e do processo utilizado pelo redator.

Bighetti falou também das necessidades de comunicação apontadas pelo cliente e pelo planejamento da agência, e foi indagado acerca da adequação da solução criativa ao briefing de criação, tendo em vista que o estudo que se seguirá, que tem como foco a análise do processo criativo, levará em consideração a adequação da ideia aos objetivos de comunicação. O que se pretende analisar neste trabalho é o processo do redator, a gênese criativa do título de algumas peças impressas, entre elas, anúncio, out door, folheto e volante, esclarecendo ainda que a campanha veiculada contou com outras mídias.

O produto em questão, o Compressor de Ar Portátil Bosch, tem como características a bateria recarregável no automóvel, a calibragem dos pneus quando ligado no acendedor de cigarros do veículo, e a possibilidade de inflar pneus de bicicleta, bolas e infláveis em geral, pois tem 3 bicos adaptadores e vem acompanhado de uma lanterna de emergência.[2]

Os caminhos adotados na campanha Bosch

O estudo do briefing de criação permitiu observar a adequação das propostas apresentadas pelo redator ao propósito de comunicação estabelecido, o que pode ser verificado a partir dos três caminhos criativos apresentados a seguir. Foram selecionados alguns títulos de cada grupo, apenas a titulo de exemplificação:

Comodidade

> Respire aliviado. E viva a lei do mínimo esforço.
>
> Este nunca fura com você.
>
> Dê um ar de tranquilidade pro seu carro.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Respire aliviado.

É sob pressão que ele mostra serviço.

E viva a lei do mínimo esforço.

Praticidade e Versatilidade

Selecionadas as opções:

Você tem no mínimo quatro boas razões para ter este fôlego extra (escolhido para o anuncio).

Use este fôlego para não usar o seu.

Diversos

A invenção mais prática depois da roda

Vai ser um furo não ter ele no porta malas

Na campanha

Verifica-se que todos os títulos tem ligação entre si e podem ser analisados a partir da rede semântica de associações apresentada por João Carrascoza (2003). Todas as três opções partem do mesmo propósito de comunicação, e todas elas estão ligadas a ele, o que é facilmente observado utilizando-se o mesmo critério da rede semântica. Os termos são: pressão, cheio de si, respire, ar de tranquilidade, fura, preencher vazios, esvazia qualquer emergência, respirar aliviado, ar livre de preocupações, novos ares, ar de comodidade, aliviar as pressões, entrar no ar, ar que inspira confiança, novidade no ar, tomar o ar nas mãos, mão cheia de ar, entre muitos outros, que aparecem

ao longo de todo o processo criativo.

Processo, resultados

Como objeto de análise, vale considerar a riqueza do processo constante dos cadernos de anotações do autor. Buscando reforçar as razões da escolha das anotações para analise do processo criativo do redator, pode-se citar Salles (1992, p. 18):

> “Embora estejamos conscientes de que não temos acesso direto ao fenômeno mental que o processo de criação materializa, os manuscritos podem ser considerados a forma física através da qual esse fenômeno se manifesta. (...) Ao mergulhar no universo do manuscrito, as camadas superpostas de uma mente em criação vão sendo lentamente reveladas e surpreendentemente compreendidas”.

É importante ressaltar o que se entende por criação na publicidade e propaganda. É amplamente conhecida a ideia de que criação publicitaria é a busca por um formato criativo na solução de problemas de comunicação. Desta forma, acredita-se na diferença entre os procedimentos publicitários e a criatividade, conforme explica Cunha (1997, p. 56):

> A análise (...) leva-nos a verificar diferenças existentes entre produção criadora e a (...) solução de problemas. A primeira diferença consiste na presença de uma dificuldade sentida para que se desencadeie o processo do “problem-solving”, o que não ocorre necessariamente no processo criador. Outra diferença apontada é o cará-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

> ter de aceitação da solução para o "problem-solving", o que é dispensável na criatividade. Percebe-se uma certa estrutura lógica no "problem-solving" enquanto que a criatividade se caracteriza mais pelas descobertas com ausência de evidencias lógicas. Logo, não se pode sustentar a posição extremista de encarar como sendo a mesma coisa criatividade e solução de problemas."

Além desta questão, cabe salientar ainda outra diferença nos procedimentos adotados na criação em publicidade e propaganda. Para diversos autores, não existe estilo do autor, mas estilo da escrita publicitaria. Existem parâmetros a serem seguidos, como a adequação da linguagem ao público, ao veículo, às características da imagem da marca junto ao publico, que devem ser respeitadas, e também as necessidades de comunicação daquela campanha especifica, em geral balizadas pelo mercado e pelas características do produto.

Inferências associativas por Similaridade e Contiguidade: colagem e bricolagem

O processo associativo deixa transparecer o potencial criador, e em suas sequencias processuais aparecem ideias, resultado de processos de associação de elementos constantes do repertorio do artista.

No texto criativo é possível identificar a presença de coerência e ordenação, por um lado, e da lógica da incerteza, do acaso, da ideia central de processo e da natureza indutiva da criação, por outro. Fayga Ostrower (1987, p. 20 e 26) e em seguida Salles (s/d) explicam:

> "Apesar de espontâneo, há mais do que certa coincidência no associar. Há coerência." (...). Tudo o que num dado

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

> momento se ordena, afasta por aquele momento o resto do acontecer. É um aspecto inevitável que acompanha o criar (...)".
>
> "A semiose, ou ação do signo, é descrita como um movimento falível com tendência, sustentado pela lógica da incerteza, englobando a intervenção do acaso e abrindo espaço para o mecanismo de raciocínio responsável pela introdução de ideias novas. Um processo onde a regressão e a progressão são infinitas".
>
> "(...) sabemos da impossibilidade de determinarmos um primeiro absoluto, assim como um último absoluto no processo criativo. Pontos que se possa determinar com exatidão que sejam onde uma obra específica começou e terminou. Estamos, sempre, no meio de uma cadeia continua."

Hume (2004, p. 41), um dos primeiros a aprofundar os estudos das associações como inferências[3] nos processos mentais, explora os tipos de conexão entre eventos. O primeiro tipo de conexão, a similaridade, é uma convergência do evento para seu plano original ou intenção, estabelecendo-se assim a conexão por superposição de significados. O segundo, a contiguidade, dá-se no tempo e no espaço. Todos os eventos ocorridos na situação de tempo e espaço são compreendidos em seu desígnio, por proximidade de elementos.

A relação de causa e efeito, continua Hume, acontece quando se enumera uma série de ações segundo sua ordem natural. São eventos por sucessão (ou decorrência de ideias), ou contraste, que representa a oposição de ideias.

Segundo Lucrécia Ferrara (2001, p.10), a contiguidade é que orienta toda a

cultura ocidental, e qualquer elemento de um sistema é capaz de suscitar, despertar, em nossa mente, todo o conjunto de que faz parte (...). Continua, explicando que a similaridade é uma operação mais complexa que, atuando por comparação, flagra semelhanças e aproximações entre objetos e situações originalmente distantes.

Ainda segundo Ferrara, a cultura ocidental, entretanto, continuou a privilegiar a contiguidade, principalmente em razão de sua proximidade com a linearidade da linguagem verbal.

É neste contexto que se pretende estabelecer correlações entre a questão cultural e a Teoria da montagem, de Pignatari (1999, p. 99): Montagem/Colagem/Bricolagem, em relação direta com a Contiguidade/Similaridade.

A bricolagem é uma operação comunicacional que acontece a partir da conexão de elementos simbólicos, numa inferência associativa que se dá por contiguidade, segundo Décio Pignatari. No eixo da combinação, ou sintagmático, prevalece a metonímia, caracteristicamente tomando a parte pelo todo. Já a metáfora acontece no eixo da seleção, ou paradigmático, prevalecendo nas associações por similaridade, tradicionalmente uma operação mais complexa, atuando por comparação, conforme explica Lucrécia Ferrara. A metáfora permite, ainda, desdobrar-se sobre o eixo da contiguidade, ao apontar semelhanças entre objetos ou coisas.

As associações geradas no universo da bricolagem, (em que o universo da contiguidade invade o polo da similaridade) em qualquer série cultural, podem, por inferência, transitar entre a similaridade e a contiguidade, a metonímia e a metáfora, entre o universo icônico e o simbólico, fato que atesta a riqueza produzida nestas experiências de linguagem.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Ao analisar a criação publicitária à luz destas categorias, pode-se perceber que são igualmente empregados todos os recursos de que dispõe a mente quando cria. Nota-se que as associações de frase a frase acontecem em sua maioria por contiguidade, de forma que as associações compõem-se de ideias próximas, mas não necessariamente semelhantes. Já as ideias que fazem a passagem de um bloco de frases para outro, estas sim se associam por semelhança, em aproximações menos óbvias, resultando em geral nos grandes saltos criativos. Estas ocorrências são analisadas nas sequências de títulos, a seguir.

O método criativo na publicidade: um exemplo de processo por associação na campanha Bosch

A análise levada a efeito, dividiu as opções de títulos em blocos por semelhança. Quando o redator encontra uma ideia que parece convincente, passível de ser trabalhada, ele explora até o ultimo recurso, esgotando as possibilidades de alterá-la por proximidade de composição. Muitas vezes, são levadas a efeito apenas alterações da ordem de entrada das palavras na frase, outras ideias acrescentam conceito, subtraem, associam-se por contiguidade.

Seja de que forma acontecer esta associação intra blocos ou sequências, observa-se que quando uma ideia se esgota, na opinião de quem a esta manipulando, acontece uma outra, numa associação no mínimo diferente daquele tipo observado intra blocos: é a associação por similaridade (por sucessão ou contraste), que se dá quando da mudança de tema criativo.

Existem também saltos por similaridade intra blocos, por exemplo, quando aparece a ideia de emergência ao se falar de ar ou folego. Mas a passagem de um bloco para outro é que marca os saltos criativos, por similaridade ou superposição, podendo apresentar-se por sucessão ou contraste. O trabalho de

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

aprimoramento de uma mesma ideia se da por contiguidade.

Deve-se salientar, ainda, a possibilidade de existência de sucessão e contraste tanto na contiguidade quanto na similaridade.

A seguir, alguns recortes em sequências extraídas dos originais do autor que trazem associações por similaridade e por contiguidade (as marcações em bold nas frases apontam para as ideias que são o elo entre as duas frases e as marcações em itálico representam as alterações que acontecem de uma frase para outra):

Sequência no. 1:

> Um ***ar*** de **comodidade** na sua vida.
>
> Agora você vai ficar com aquele ***ar*** **livre de preocupações.**
>
> Você vai ficar com um ***ar*** **cheio de si.**
>
> É assim que se **esvazia** qualquer ***emergência*.**
>
> Agora você vai ***respirar*** **aliviado.**

Sequência no. 2:

> Um mini-posto de **serviços** no seu carro.
>
> É sob pressão que ele mostra **serviço.**

Sequência no. 3:

> O ar de emergência sempre ***à mão*.**
>
> Pra você tomar o **ar** ***nas mãos*.**

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Um **ar** de ***superioridade*** no seu carro.

Este **ar *inspira confiança*.**

Sequência no. 4:

Tem novidade no ar. Agora sua comodidade inspira **confiança.**

Agora você vai ***respirar*** **tranquilidade.**

2Agora você vai ***respirar aliviado*.**

3Agora seu carro ganhou um **ar** de ***tranquilidade*.**

5A Bosch atingiu em **cheio** a sua **comodidade.**

9Simples, prático e **cheio** de si.

Sequência no. 5

Agora você **não** vai **perder o fôlego.**

Feito para você **não perder o fôlego.**

A Bosch fez tudo para você **não perder o fôlego.**

Respire aliviado.

Você acaba de ganhar um **fôlego extra.**

Um **fôlego extra** para seu carro.

Você tem no mínimo quatro boas razões para ter este **fôlego extra.**

Sequência no. 6

Troque de hábitos, e não de pneus.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Troque o habito ao invés do pneu.

Sequência no. 7

Ou então você vai **rodar** sem o carro.

Uma mão na **roda**.

Foram escolhidas, de um vasto material, apenas algumas sequências mais representativas. Ao final de aproximadamente 120 frases, o redator agrupa suas últimas opções, onde recupera e reescreve aquelas ideias que serão os títulos escolhidos.

A ideia que nasceu como Agora você vai respirar aliviado, ainda na primeira página, agora aparece finalizada como Respire Aliviado. A ideia que nasceu como Agora você vai respirar tranquilidade, na segunda página, agora aparece finalizada como Dê um ar de tranquilidade pro seu carro. Assim enumera-se apenas duas delas, mas todas tem um percurso dentro da sequência. Em seguida, Bighetti agrupa toda a sua produção em três caminhos, já num processo de seleção final.

Considerações Finais

Esta pesquisa ocupa-se de analisar o processo de construção do anúncio ou peça publicitária levando em conta as obrigatoriedades apontadas no planejamento. Para efetuar esta análise, são levadas em consideração as questões apontadas nos estudos consagrados dos processos criativos. Esta soma dos recursos vem alinhavada pelo fio fornecido pela crítica genética, uma metodologia de pesquisa que trata da gênese criativa, fornecendo meios para analisar o trajeto criativo das obras e resgatando as escolhas realizadas pelo artista

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

durante o processo criativo, ao analisar sua origem, trajeto e resultados.

Buscou-se estudar as associações de ideias na tentativa revelar o processo na construção de títulos, procurando desvendar a sequência de trabalho que o criativo empreendeu quando de sua construção. No processo criativo, a sequência e intercalação entre associações por similaridade e por contiguidade, pode ser um dos fatores geradores da riqueza do processo, na busca por originalidade.

Pode-se observar também que, ainda que se trate de "problem solving", o processo se da também através da riqueza da similaridade, oferecida também pela bricolagem das referencias, ou elementos constituintes do processo, como as obrigatoriedades ditadas pelos objetivos de comunicação ou ainda as características da linguagem dos diferentes veículos, nos quais a mensagem será inserida, considerados suportes da criação publicitária.

Anúncio Bosch

Figura 1: Original fornecido pelo redator, aprovado pela Bosch, formato 21x28cm, veiculado em 2001.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Notas

1 Heraldo Bighetti é redator publicitario, professor de redação publicitaria da ESPM – Escola Superior de Propaganda e Marketing de São Paulo. A campanha analisada foi realizada e veiculada em 2001.

2 A promessa básica do produto, ou principal argumento a ser explorado na comunicação é "mais comodidade, praticidade e versatilidade na hora de dirigir seu veículo de passageiros".

3 O processo de inferência é analisado por Lucrécia Ferrara (2004, p. 26) como o exercício cotidiano da prática associativa, quando a capacidade associativa e a produção de inferências são "conhecimento como interpretação".

Referências

BROWN, J.A.C. Técnicas de Persuasão. Rio de Janeiro:Zahar, 1965.

CARRASCOZA, João Anzanello. Redação Publicitária. S. Paulo:Futura, 2003.

CORREIA, Roberto. Planejamento de Propaganda. S.Paulo:Global, 2002.

FERRARA, Lucrecia D`Alessio. Leitura sem Palavras. S. Paulo:Atica, 2001.

HUME. Col. Os Pensadores. S. Paulo:Nova Cultural, 1996

OSTROWER, Fayga. Criatividade e Processos de criação. R. J:Vozes, 1987.

SALLES, Cecília Almeida. Imagens em Construção. Revista Olhar, ano 02, no. 4. dezembro/00.

___________. Critica Genética e Semiótica: uma interface possível. Texto inédito, s/d.

____________________. Desenhos da Criação. S. Paulo:Annablume, 2010.

VIEIRA, Stalimir. Raciocínio Criativo na Publicidade. S. Paulo: Loyola, 1999

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

DISPOSITIVOS AUDIOVISUAIS, INDIVIDUO E APRENDIZAGEM

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

TRANSFORMAÇÃO DE CONTEÚDO DE LIVRETOS EDUCACIONAIS EM VIDEOAULAS: A TÉCNICA DO ROTEIRO COMO CONDUTOR PEDAGÓGICO

Fred Izumi Utsunomiya / Fernando Luiz Cazarotto Berlezzi

Doutorando em Letras - Universidade Presbiteriana Mackenzie, fred@nacl.com.br

Mestrando em Letras - Universidade Presbiteriana Mackenzie, fernando@berlezzi.com

Resumo

Materiais educacionais impressos são um tradicional recurso de apoio didático-pedagógico constantemente utilizados em diversas modalidades de processos de ensino-aprendizagem. Elas servem como parte integrante fundamental para transmissão de conteúdos em cursos livres ou cursos à distância, prestando-se como suporte "material" para divulgação de conhecimento através de textos e imagens etc. Esses materiais impressos alcançaram elevado grau de relevância no processo educacional e comunicacional desenvolvido nos últimos séculos, sobretudo com a facilidade de reprodução de materiais impressos que permitiu a proliferação e o desenvolvimento de linguagens e metodologias de ensino calcadas no texto escrito e na imagem gráfica estática. Nos últimos 35 anos, no entanto, período caracterizado pelo surgimento e estabelecimento da

sociedade informática e da era do conhecimento, a era de Gutenberg relaciona-se com a era multimidiática e imagética da era da Internet, que alterou profundamente a percepção das pessoas e influenciando definitivamente no processo de aprendizagem principalmente das novas gerações. Devido ao desenvolvimento das Novas Tecnologias de Comunicação e Informação várias instâncias educacionais têm-se utilizado de videoaulas para substituir a abordagem tradicional de ensino através da escrita e imagens representadas por livros, apostilas e livretos. O advento de apoio educacional proporcionado pelo uso da tecnologia de projeção de imagens e vídeos tem superado suas últimas barreiras: a popularização da auto-produção de material educacional em vídeo. Por tratar-se de linguagens diferentes — o livreto e o vídeo — há perdas e ganhos no processo de adaptação de conteúdo e na formulação e desenvolvimento das linhas narrativa, com vantagens e desvantagens para ambas as possibilidades. Este trabalho propõe fazer uma breve reflexão sobre o papel do roteiro como interface não apenas para a transformação de um conteúdo escrito para uma linguagem videográfica, mas também como o elo de ligação entre um conteúdo elaborado originalmente em formato de livreto e sua adaptação/reescrita para a linguagem do vídeo, com uma abordagem didático pedagógica onde o texto serve como base para as duas modalidades comunicacionais. Um estudo de caso de roteirização e produção de videoaulas de um curso de educação financeira a partir de cartilhas impressas destinadas a uma população de classe social C/D desenvolvidos para uma instituição bancária é a base deste estudo.

Palavras-chave: Roteiro. Videoaula. Ensino-Aprendizagem.

Abstract

Printed educational materials are a traditional feature didactic- pedagogic

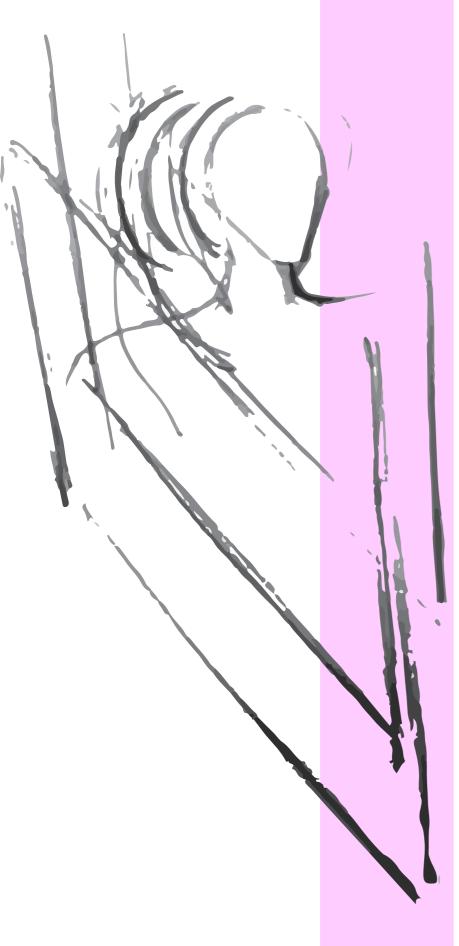
capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

support constantly used in various modes of teaching- learning. They serve as a key member for the transmission of content in free courses or distance courses part , lending itself as supporting "material" for dissemination of knowledge through texts and images, etc. These printed materials have achieved a high degree of relevance in the educational and communicational process developed in recent centuries , especially with the ease of reproduction of printed materials that allowed the proliferation and development of languages and teaching methodologies seated in the written text and static graphic image . Over the past 35 years, however , a period characterized by the emergence and establishment of information society and knowledge era, the era of Gutenberg relates to the multimidiatic was and imagery of the Internet age, which profoundly changed people's perceptions and influencing definitely in the learning process especially the younger generations. Due to the development of the New Technologies of Information and Communication various educational bodies have been used in video classes to replace the traditional approach to teaching through writing and images represented by books, handouts and booklets. The advent of educational support provided by the use of projected images and video technology has overcome its past barriers : the popularization of self - production of educational material on video. For being different languages - the booklet and video - there are losses and gains in content adaptation process and in the formulation and development of narrative lines , with advantages and disadvantages for both possibilities . This paper proposes a brief reflection on the role of the script as an interface not only for the transformation of a written for a video language content, but also as the link between a content originally produced in booklet format and adapt / rewrite to the language of the video, with a didactic pedagogical approach where the text serves as a basis for the two communication modes. A case study screenwriting and production of video classes a course of

financial education from printed booklets aimed at a population of class C / D developed for a bank is the basis of this study.

Keywords: Screenwriting. Educational Videos. Teaching and Learning.

Introdução

O ser humano desde sua origem busca e exerce o aprendizado. Desde os desenhos pré-históricos encontrados nas cavernas até os hipertextos em mídias digitais, o que o ser humano tem feito é possibilitar a troca de informações entre pessoas em lugares e, também, em tempos diferentes. Desde a Filosofia grega que consistia no debate, a primeira era de registro desses conhecimentos, a oralidade, no qual o conhecimento era transmitido de forma verbal. A invenção da escrita alfabética ampliou os horizontes da comunicação entre os homens, impulsionando a disseminação de diferentes culturas para além dos muros do espaço e do tempo. Afinal, a escrita é isto: o desejo/necessidade de tornar perene algo tão fugaz como a fala. Foi a escrita a primeira tecnologia responsável por garantir que os conhecimentos produzidos em uma determinada cultura pudessem chegar a outras culturas, a outros lugares, a outras gerações de maneira mais fiel, se comparada à oralidade. Ela impulsionou – pelo uso que fizeram dela cientistas, pensadores, escritores, inventores, tradutores – o progresso intelectual, científico e, por que não dizer, industrial das nações. A verdadeira revolução no compartilhamento dos conhecimentos produzidos por diferentes sociedades – que levou mais tarde à formação de uma cultura partilhada mundialmente – só foi possível graças à criação da imprensa tipográfica por Gutenberg, uma vez que essa possibilitou a produção de livros, antes artesanal, em massa.

Nos últimos 35 anos, no entanto, período caracterizado pelo surgimento e

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

estabelecimento da sociedade informática e da era do conhecimento, a era de Gutenberg relaciona-se com a era multimidiática e imagética da era da Internet, que alterou profundamente a percepção das pessoas e influenciando definitivamente no processo de aprendizagem principalmente das novas gerações. Devido ao desenvolvimento das Novas Tecnologias de Comunicação e Informação várias instâncias educacionais têm-se utilizado de videoaulas para substituir a abordagem tradicional de ensino através da escrita e imagens representadas por livros, apostilas e livretos.

Materiais educacionais impressos são um tradicional recurso de apoio didático-pedagógico constantemente utilizados em diversas modalidades de processos de ensino-aprendizagem. Elas servem como parte integrante fundamental para transmissão de conteúdos em cursos livres ou cursos à distância, prestando-se como suporte "material" para divulgação de conhecimento através de textos e imagens etc. Esses materiais impressos alcançaram elevado grau de relevância no processo educacional e comunicacional desenvolvido nos últimos séculos, sobretudo com a facilidade de reprodução de materiais impressos que permitiu a proliferação e o desenvolvimento de linguagens e metodologias de ensino calcadas no texto escrito e na imagem gráfica estática.

O advento de apoio educacional proporcionado pelo uso da tecnologia de projeção de imagens e vídeos tem superado suas últimas barreiras: a popularização da auto-produção de material educacional em vídeo. Por tratar-se de linguagens diferentes – o livreto e o vídeo – há perdas e ganhos no processo de adaptação de conteúdo e na formulação e desenvolvimento das linhas narrativa, com vantagens e desvantagens para ambas as possibilidades.

Como transformar conteúdos didáticos impressos em audiovisuais? Este trabalho propõe fazer uma breve reflexão sobre o papel do roteiro como interface

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

não apenas para a transformação de um conteúdo escrito para uma linguagem videográfica, mas também como o elo de ligação entre um conteúdo elaborado originalmente em formato de livreto e sua adaptação/reescrita para a linguagem do vídeo, com uma abordagem didático pedagógica onde o texto serve como base para as duas modalidades comunicacionais. Um estudo de caso de roteirização e produção de videoaulas de um curso de educação financeira a partir de cartilhas impressas destinadas a uma população de classe social C/D desenvolvidos para uma instituição bancária é a base deste estudo.

Educação a distância e Videoaulas

A educação a distância e mais especificamente a educação on-line, ou e-learning, já são realidades inquestionáveis. Dados do Anuário Brasileiro Estatístico de Educação Aberta e a Distância de 2008 da Associação da Associação Brasileira de Educação a Distância - ABED (ABRAEAD, 2008) revelam que 972.826 pessoas foram alunas de cursos a distância em 2007, em instituições credenciadas pelo sistema de Ensino. Um crescimento de 24,9% na comparação com o ano anterior. O anuário também mostra que 62,9% das instituições que oferecem educação a distância utilizam o e-learning e que 45,0% utilizam o vídeo como uma de suas mídias.

Embora a produção de videoaula para educação a distância já seja uma prática comum desde a década de 80, a produção de videoaulas específicas para a educação online é uma atividade recente. Há escassez de literatura a respeito, especialmente em língua portuguesa. Muitas ideias, metodologias e técnicas para a produção de videoaulas estão sendo transplantadas da área cinematográfica e televisiva. Entretanto, o objetivo educacional da produção de videoaulas imprime a necessidade da presença de competências específicas no processo

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

de desenvolvimento e o novo meio de transmissão – a internet - também apresenta peculiaridades, não apenas tecnologias, mas também de linguagem, que precisam ser avaliadas para se alcançar um resultado educacional efetivo, uma vez que o formato a ser desenvolvido para Internet é diferente de uma produção para Televisão.

Nos dias de hoje pensar em desenvolver conteúdos para Internet que é acessada por smartphones é fundamental, pois segundo pesquisa do Interactive Advertising Bureau (IAB Brasil, 2012) para 56% dos brasileiros, acesso à Internet é por smartphones e tablets. É preciso pensar em formatos e conteúdos que sejam compatíveis com estes novos meios, pois a interação será diferente para cada meio. O receptor, neste novo ambiente é um indivíduo da era da informação que possui um raciocínio não linear mais desenvolvido, que explora vários estímulos simultaneamente. Há uma maior concorrência por sua atenção, exigindo do conteúdo educacional maior eficiência na sua comunicação.

Adaptação e Roteiro como instrumento pedagógico

No EAD, a mediação pedagógica é realizada por meio dos textos e materiais colocados à disposição do estudante. Gutierrez e Prietto (1994) afirma que linguagem e técnicas devem levar o aluno a refletir, a relacionar o aprendizado a seu contexto social e a ser participativo. Como conseguir alcançar estes objetivos em uma videoaula?

O roteiro é um ótimo instrumento de planejamento. “O roteiro é o esboço de uma narrativa que será realizada através de imagens e sons numa tela de cinema ou televisão” (CAMPOS, 2007). Nas videoaulas o roteiro deve, portanto, apresentar um esboço da narrativa que através de imagens e sons buscará apresentar o conteúdo da aula. A apresentação do conteúdo, entretanto, pre-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

cisa ser estruturada de forma a potencializar a aprendizagem no espectador, ou seja, é no roteiro da videoaula que se planeja as ações que promoverão a mediação pedagógica da videoaula.

Ang (2007) apresenta alguns benefícios de trabalhar com roteiro cinematográficos. Alguns deles podem ser transplantados para o roteiro de videoaulas, que são:

- Você sabe o que e por que está fazendo, e isso poupa tempo, esforço e material;
- Qualquer pessoa que o ajude saberá, em qualquer etapa do processo, o que você está fazendo e por quê;
- Os diálogos escritos podem ser melhorados durante as filmagens ou usados como base para o improviso;
- É muito mais fácil orçar a partir do roteiro do que de uma lista de locações ou itens;
- Sendo mais direcionado que uma lista de planos, o roteiro estimula a disciplina nas filmagens, o que, por sua vez, facilita a edição;
- O roteiro obriga você a visualizar os efeitos das mudanças de cena e de andamento, assim como ângulos de câmera e campos de visão;
- O roteiro permite planejar as etapas de edição e pós-produção;
- Fica mais fácil planejar todos os requisitos, como iluminação, objetos de cena e som;

- O roteiro auxilia na pesquisa de locações;
- Pode-se planejar uma agenda de filmagem econômica, em vez de sair filmando cada ação na ordem em que ocorre o filme.
- O roteiro serve de trampolim para o improviso quando o espírito criativo baixa em você.

Estudo de caso

O estudo de caso que relatamos trata-se da roteirização e produção de videoaulas de um curso de educação financeira a partir de cartilhas impressas destinadas a uma população de classe social C/D desenvolvidos para uma instituição bancária: a Caixa Econômica Federal.

Despesas

São os gastos do mês: contas de água, luz, telefone, prestações, compras, etc. Além das despesas maiores, coloque também as pequenas compras do dia a dia, como pão, leite e verduras. Não esqueça os gastos que acontecem de vez em quando, como remédios, material escolar, roupas e calçados.

DESPESAS	
Conta de água	R$ 15,00
Gás	R$ 31,00
Conta de luz	R$ 9,00
Pão e leite	R$ 53,20
Conta do supermercado	R$ 87,00
Aluguel	R$ 210,00
Remédios	R$ 20,00
Total	R$ 425,20

5

Figura 1: Cartilha de Educação Financeira

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

O Projeto consistiu na produção de uma série de quatro videoaulas de Educação Financeira com duração de 15 minutos. Além da mídia final, ou seja onde os vídeos ficariam disponibilizados – portal de educação financeira da instituição bancária – o que influenciou o formato das videoaulas foi o conhecimento do público-alvo. Uma das razoes de transformar apostilas em vídeos é justamente porque o publico em questão não gosta muito de ler. Por isso além de modificar o texto, tornando-o na linguagem mais entendível foram utilizados muitos elementos de videografismo e cases para auxiliar a compreensão do público. Ocorreu, portanto uma sobreposição de imagens/visual e áudio ao texto. As mudanças no texto também foram significativas uma vez que a oralidade é fundamental e o texto falado é diferente do texto escrito.

Figura 2: Videoaula de Educação Financeira

Considerações finais

Há um grande campo a ser explorado na transcrição de conteúdo escrito de cartilhas com finalidades pedagógicas para a linguagem videográfica. A roteirização é parte crucial nesse processo. O desenvolvimento do roteiro educacional a partir de um livreto ou cartilha requer uma preocupação pedagógica além da comunicacional.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

O meio televisão é diferente do meio Internet. É preciso saber quando usar uma linguagem televisiva e uma linguagem de internet no vídeo. Conhecer o conteúdo é fundamental, mas conhecer o público alvo é prioritário: Não é só saber "o que dizer", mas "para quem" dizer. Levar isso em consideração muda o conteúdo e a forma.

Referências

ABRAEAD. Anuário Brasileiro Estatístico de Educação Aberta e a Distância. 4ª. Ed. São Paulo: Instituto Monitor, 2008.

ANG, T.;VIEIRA, S.; KFOURI, A. Vídeo Digital: uma introdução. São Paulo: Editora SENAC, 2007.

CAMPOS, F. Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2007.

GUTIERREZ, F.; PRIETTO, D. A mediação Pedagógica, Campinas: Papirus, 1994

CONVERGÊNCIA DIGITAL. Para 56% dos brasileiros, acesso à Internet é por smartphones e tablets . Disponível em: <http://convergenciadigital.uol.com.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=30382&sid=8>. Acesso em: 6 dez. 2013.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

CONSTRUINDO E DESCONSTRUINDO O MURO: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA E PISICANALISTA DO FILME THE WALL (1982)

Isabel Orestes da Silveira / Juliana Silveira Vizzáccaro

Professora Doutora - Universidade Presbiteriana Mackennzie - isasilveira@mackenzie.br

Especialista em Semiótica Psicanálitica. - PUC SP - Juliana.vizzaccaro@gmail.com

Resumo

Esta pesquisa se propõe a analisar o filme The Wall (1982) utilizando conceitos da semiótica peirceana juntamente com o discurso da psicanálise. Tal análise tem como ponto de partida o drama vivido pelo personagem principal, Pink que se torna objeto de reflexão para a discussão de alguns sintomas observados na sociedade contemporânea, a saber: conflitos entre nações (a Segunda Guerra Mundial e as guerras da atualidade), a sociedade de consumo resultante de um capitalismo selvagem, a dependência química, a alienação das massas, as dificuldades que emergem dos relacionamentos afetivos, entre outros. Autores como Santaella (1990,2000), sustentam a abordagem semiótica peirceana e outros como Telles (2004), Freud (1996, 2009), Lacan (2001) serão consultados para a investigação psicanalítica.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Palavras-chave: Semiótica, Psicanálise, Longa metragem.

Abstract

This research aims to analyze the movie The Wall (1982) using concepts of Peircean semiotics along with the discourse of psychoanalysis. This analysis takes as its point of departure the drama experienced by the main character, Pink who becomes the reflection object to discuss some symptoms observed in contemporary society, namely: conflicts between nations (World War II and the nowadays wars), consumer society resulting from a savage capitalism, chemical dependence, alienation of the masses, the difficulties that emerge from romantic relationships, among others. Authors like Santaella (1990.2000), and others support the Peircean semiotic approach as Telles (2004), Freud (1996, 2009), Lacan (2001) will be consulted for psychoanalytic research.

Key Words: Semiotics, psychoanalysis, Movie

Introdução

The Wall (1982) é um filme dirigido por Alan Parker baseado no álbum de mesmo nome da banda inglesa Pink Floyd. É considerado um grande videoclipe, pois todas as músicas do disco estão presentes, com exceção de “Hey You” (Ei Você) e “The Show Must Go On” (O Show Deve Continuar).

Algumas cenas são intercaladas com animações, desenvolvidas pelo cartunista britânico Gerald Scarfe. O roteiro e as letras das músicas foram criados pelo então líder da banda Pink Floyd, Roger Waters. As combinações com imagem e som dispensam o diálogo, pois as músicas se destacam como mediadora metafórica para as interpretações dos atores.

O filme também é uma representação de uma época e de uma cultura pós Segunda Guerra. Uma obra de arte, como um filme, não é fruto de uma só pessoa, mas representa um anseio coletivo e cultural, de que é fruto e também artífice: "[...] São a expressão de desejos inconscientes de um povo, num momento determinado da história, formando o que podemos chamar de nossa mitologia moderna. São também a válvula de escape de nossas angústias e medos, são nossa catarse" (NETTO, 2011:263).

Os problemas de pesquisas que se pretendeu investigar partiram de questões rudimentares como: Quais são as possíveis leituras e interpretações que se pode fazer relativos aos aspectos do psiquismo do personagem? Quais elementos imagéticos e sonoros são possíveis identificar como fundamentais para uma abordagem semiótica?

Mesmo não existindo uma metodologia única para a análise fílmica, aqui será aceito um procedimento de análise que tem por base a Semiótica Peirceana, que aqui se apresenta como ferramenta para a construção do conhecimento sígnico e que implica em duas etapas importantes: decompor ainda que superficialmente o filme, ou seja, pretende-se descrever alguns detalhes das cenas para em seguida estabelecer e compreender as relações entre os elementos na medida em que se interpreta a imagem e o roteiro. As interpretações poderiam ser várias, todavia optamos pela abordagem da Psicanálise por entender que se trata de uma área do saber que compreende o homem como um ser cujo inconsciente atravessa e determina sua consciência.

Autores como Santaella (1990,2000), servirá para a abordagem semiótica e para a compreensão da descrição plástica dos planos, da observação da trilha sonora, do enquadramento, dos ângulos, das cores e das mensagens verbais e não verbais e para uma interpretação do filme referente às articulações desses

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

elementos. Peirceana e Telles (2004), Freud (1996, 2009), Lacan (2001) serão consultados para a investigação que se refere à psicanálise. Outros teóricos como Aumont (1999, 2008), Wolf (2005), Halbwacs (2004), endossam nosso raciocínio sobre cinema, memória e outros assuntos que foram sendo trilhados na escrita desta investigação.

Pensamos então, não esgotar o assunto, mas contribuir para o debate acadêmico acerca da interface possível entre os pressupostos de cunho semiótico-psicanalítico.

Construção e desconstrução da narrativa

A obra é considerada uma autobiografia de Waters, já que muitos dos temas abordados no filme fizeram parte de sua vida e a concepção de um muro imaginário veio a partir de uma de suas experiências. É sabido que durante um show da turnê do álbum Animals (antecessora de The Wall) um fã invadiu o palco, irritando tanto Waters que o fez cuspir em seu rosto dele[1] .

A história se passa em Londres na década de 40-50, infância de Pink, e na década de 80, quando Pink já é adulto. Esse período não só a Inglaterra, mas o mundo todo ainda sofria os efeitos da Segunda Guerra Mundial.

Então, é possível verificar a presença de diversos temas como a guerra, drama familiar, consumo, drogas e a loucura. Em todo filme, perceberemos como a memória de Pink será importante para o compreendermos sua fase adulta. Não só suas lembranças de infância, mas também as cenas de seu pai na guerra, reconstituídas na sua imaginação. “Isso é possível através da linguagem ou através da imaginação ou pela criação de imagens. Essas faculdades têm o poder de convocar aquilo que não está e não pode estar presente e de anular a

distância espacial ou temporal" (WOLF, 2005:23).

Com inúmeros cortes, surgem constantemente novos signos visuais mediados por músicas, trilhas além da animação. A música no filme serve de elemento complementar a interpretações do espectador. Não só a letra, mas a música em si, sua melodia, nos dão pistas para a compreensão das cenas. De acordo com Baptista (2007: 22), "a música pode simbolizar um filme, isto é, descrever de forma resumida o sentimento principal da narrativa".

As imagens fragmentadas apresentam: corredor de hotel, arrumadeira, portas (fechadas), luz; soldado, explosões, criança, deserto e outros elementos permeados por constantes cortes. De acordo com Turner (1997: 68) "um corte súbito provoca surpresa, horror e ruptura, portanto tende a ser reservado para momentos em que tal efeito é exigido". Ao longo do filme veremos essa técnica sendo usada para a interrupção abrupta de cenas, assim como a música sendo usada para nos transferir de uma cena a outra, levando o espectador a fazer possíveis ligações entre elas. Chion (1995:189) confirma esse pensamento ao dizer que: "A música pode ser vista como um aparelho de tempo/espaço: ela pode nos conectar a outro lugar e a outro tempo, no futuro e no passado."

Esses efeitos fazem com que o leitor da imagem se acostume com as cenas de ruptura e com as retomadas de cena ou do áudio anterior, ou ainda permanecer tomado pelo sentimento de impacto e perturbação com a crescente forma abrupta como o filme se decompõe em fragmentos. A dinâmica acontece em cenas não lineares de idas e vindas, feitas de desencaixes e possibilidades imprevisíveis.

Cenas em close costumam ser recorrentes e "transforma o sentido da distância, levando o espectador a uma proximidade psíquica e a uma 'intimidade' (Epstein) extremas" (AUMONT, 2008:141).

Novos signos surgem e outros se repetem em novos contextos dando possibilidade para outros significados e encaixes: o quarto, a arrumadeira, a porta trancada, Pink em transe, jovens correndo, pessoas caídas e pisoteadas, por causa do tumulto, policiais tentando contê-las com violência. Cenas de guerra, soldados, Pink como líder totalitário, o pai de Pink morto com a mão ensanguentada com telefone e outras como: as lembranças do garotinho esquecido pelo Papai Noel.

A fragmentação de cenas se estende: o hotel onde Pink está enfatiza a televisão que permanece ligada, passando o desenho Tom e Jerry, para em seguida, mostrar Pink boiando na água da piscina; lembrança da infância de Pink, sua mãe na igreja.

Efeitos especiais despertam a atenção: jardim, bebê Pink, pomba branca, que é estraçalhada em mil pedaços surgindo em seu lugar uma grande estrutura metálica que se assemelha a águia nazista. Por onde a ave passa, deixa sua sombra, arrancando sangue da terra com suas garras.

Depois, vemos a águia se transformar numa figura gigantesca, saem aviões que se transformam em cruzes, fazendo alusão aos mortos da guerra.

Na sequência, a trilha descreve o pós-guerra: "Todas as chamas já se apagaram, mas a dor permanece. Adeus céu azul" (WATERS, 1979).

As memórias de Pink são emblemáticas e ancoradas em representações de natureza afetiva e que permanece vinculado à vida adulta. É legitimo, portanto considerar que a memória, mais do que simples arquivo de informações se configura uma possibilidade norteadora para a construção da identidade do sujeito. Sujeito que se constrói juntamente com o outro. Desse modo, podemos concordar com Halbwachs (2004: 26-34) quando afirma:

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

> [...] nossas lembranças permanecem coletivas, e elas nos são lembradas pelos outros, mesmo que se trate de acontecimentos nos quais só nós estivemos envolvidos, e com objetos que só nós vimos. É porque, em realidade, nunca estamos sós. Não é necessário que outros homens estejam lá, que se distingam materialmente de nós: porque temos sempre conosco e em nós uma quantidade de pessoas que não se confundem [...]

Nos argumentos de Halbwachs acerca da memória, não há uma separação entre memória e sociedade, por isso entendemos que a subjetividade do sujeito é constituída também por um caráter coletivo. A memória traz o passado ao presente. Afinal, "o presente está sempre em dialética com seu próprio passado; ele o recalca no inconsciente, ele separa suas significações ambíguas; ele projeta sobre a atualidade do mundo real os fantasmas da vida anterior" (FOUCAULT, 2005:142-143).

As lembranças de Pink na escola é um dos trechos do filme que mais se popularizou ao longo dos anos. O professor, a punição do menino e a crítica ao sistema educacional inglês daquela época, rígido e que punia qualquer traço de individualidade vindo de seus alunos, é marcado pela marcha dos alunos e pelo som da batida de "Another Brick In The Wall" (Outro Tijolo no Muro). As cenas dramatizam as fileiras de alunos e de carteiras com máscaras iguais, como uma produção em larga escala. Martelos fazem parte dessa engrenagem que transforma as crianças em uma massa. Como protesto as crianças cantam: "Nós não precisamos de educação, nós não precisamos de nenhum controle nem sarcasmo na sala de aula. Professores deixem as crianças em paz" (WATERS, 1979).

E assim há uma construção da narrativa e uma constante desconstrução da mes-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

ma, ora entramos no passado e nas lembranças de Pink, ora retornamos para o presente e na sua vida adulta.

Dentre tantas cenas interessantes, vale destacar a cena das flores. Mais uma vez usando a técnica de animação vemos agora duas flores interagindo entre si. Pelas formas que adquirem, percebemos claramente que elas se entrelaçam carinhosamente, até que uma das flores penetra na outra, acabando por assumirem formas idênticas às genitálias humanas e o ato sexual fica evidente.

Surgem lutas entre elas, uma delas que remete a forma feminina cresce perante a masculina e a engole; prédios surgirem lado a lado e vários objetos de consumo: carros, motos, aparelhos de som, eletrodomésticos, etc. Percebemos que eles estão ali para preencher os espaços vazios de um muro, como tijolos. Embaixo dele há uma onda de rostos iguais.

Esse muro vai crescendo cada vez mais, destruindo uma igreja e pervertendo tudo em seu caminho. Um grito vem de suas paredes. A trilha complementa a cena enfatizando o consumo exagerado.

Dee forma abrupta, somos levados de cena em cena aos fragmentos de toda ordem: turnê de Pink, festas, cinco groupies sedutoras, músicas, apartamento destruído, Pink boiando na piscina, atormentado por imagens de sua esposa o traindo com outro homem etc.

Por fim, vemos Pink tateando um muro, tentando de alguma forma achar uma saída. Aqui se encerra a primeira parte do filme, com Pink despedindo-se do mundo exterior, trancado no quarto de hotel com seu muro mental totalmente construído.

Na complexidade das imagens que seguem vemos inúmeros elementos sígnicos que traduzem outras possibilidades de interpretação: a mãe de Pink que aparece

para interceder por ele. Seus braços o embalam, transformando-se num muro. Pink começa a suspeitar de sua sanidade. Sentindo-se flutuar, busca uma passagem no muro por onde possa sair.

Sua excelência o juiz, é um Verme, que se parece com nádegas e literalmente defeca sua sentença, Pink é considerado culpado por seu isolamento do mundo. O muro mental que havia construído como uma defesa deve ser destruído: O muro imaginário de Pink enfim é destruído. Depois de um longo silêncio, a trilha a seguir é "Outside The Wall" (Fora Do Muro).

O filme termina com crianças brincando com os escombros e pedaços do muro.

Pressupostos semióticos e psicanalíticos

O percurso traçado até aqui remete ao fato de que a realidade da trama em meio a encaixes e a desencaixes de toda ordem, apela para o sentimento de angustia do protagonista. Pelo excesso de fragmentos a narrativa se constrói contanto com a percepção do espectador que ora se emociona, ora se irrita ou mesmo e se sente de igual modo angustiado com as cenas e com as musicas que se sucedem.

O protagonista lida com o passado e com o presente e também com a própria imaginação e realidade do seu universo afetivo, mesmo quando eles estão ausentes.

As abstrações e generalizações que a linguagem sonora e visual possibilita, ampliam o conceito de comunicação. Ou seja, por meio da linguagem é possível considerar a força comunicável dos elementos do filme, na medida em que são eles que provocam e geram reações de toda ordem no espectador que luta na tentativa de designar sentido. E são nos processos de comunicabilidade que

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

aparecem em fragmentos que os objetos se fazem parceiros do protagonista.

Assim, podemos perceber que o roteiro fragmentado deixa de ser uma sucessão de eventos que ocorreram num determinado tempo homogêneo, para ser pensado por meio das subjetividades que nos rompimentos quebraram a continuidade histórica.

Na retomada do passado, o que importa é a possibilidade de narrar experiências vividas e que revelaram o sentido dos acontecimentos que deram origem ao presente. Essas correspondências (passado e presente) que foram fatos contados com fragmentos e não transmitido pela narrativa linear, deixa claro que o presente não fica esquecido, nem é possível domesticar o que se passou. Coisas sofridas aconteceram no passado, têm o poder de afetar o presente. A tentativa de exorcizar as lembranças do passado pode requalificar o modo como se vive o presente.

O estado da mente complexa e inteligente do personagem vive a tensão da singularidade da sua estrutura psíquica que apresenta as pulsões de vida e as pulsões de morte.

O termo “pulsão” foi introduzido por Freud (1915/1976) e se refere a uma carga de excitação que o organismo necessita descarregar e que se situa na fronteira entre os acontecimentos mentais e o somático. Posteriormente a pulsão veio a se constituir o modelo vigente da teoria pulsional, que apresenta o dualismo entre as pulsões de vida (Eros) e as pulsões de morte (Tanatos).

Assim, as experiências pelas quais o personagem Pink passa e suas memórias que são relembradas revelam suas angústias em forma de sofrimento, cólera, rancor, ressentimento, tédio, nostalgia, desespero, etc. As pulsões de vida e de morte se fazem presente e o personagem vive a ambivalência entre estas

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

pulsões em todos os seus relacionamentos e na sua individualidade que revela sua sexualidade e seus impulsos destrutivos e agressivos.

Assim como o álbum, o filme, que é dividido em duas partes, apresenta primeiramente o muro mental de Pink, que vai sendo construído através de suas lembranças de infância e cenas imaginadas por ele. Descobrimos a partir desse pressuposto quais são os "tijolos" do seu muro e as razões que o levaram a construí-lo, revelando ora de forma consciente, ora de forma inconsciente sua vida psíquica.

Podemos considerar que as formações do inconsciente não são simplesmente o não consciente, ou aquilo que está fora da consciência: para Lacan (2001:333) "O inconsciente não é perder a memória; é não se lembrar do que se sabe". No dizer de Netto (2011, p. 33), "o inconsciente surgiu do fato de recalcarmos, de querermos esquecer ou deletar determinadas lembranças que são consideradas desagradáveis, perigosas ou assustadoras, e que são enviadas para o exílio, para que não nos perturbem mais."

O personagem Pink manifesta, através da memória, o desejo de trazer a consciência às experiências vividas cujo conteúdo consiste nos materiais reprimidos da sua infância e na sua vida presente. Assim, o presente se re-significa com o material trazido do inconsciente.

Nesse território conglomerado e confuso, as cenas do filme podem ser interpretadas revelando as tendências afetivas que nortearam a consciência e o inconsciente do personagem, seus afetos, emoções, e outros atributos articulados à linguagem visual e sonora.

As idas e vindas dos fragmentos remetem as lembranças de Pink associadas com a morte, com o luto, com as perdas e com o afeto que se rompe. Essas dores

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

são consideradas uma das experiências mais doloridas pelas quais passamos. Trata-se de uma dor psíquica, que pode ser arrasadora, situacional, frequente ou reincidente. Lidar com ela não é tarefa fácil e requer a reorganização de nossos paradigmas e aceitação da nossa própria limitação.

> No caso do luto, a perda do objeto é acompanhada de um desinteresse pelo mundo exterior, a não ser por aqueles objetos do mundo estreitamente ligados ao objeto perdido; os demais objetos, por não evocarem o objeto perdido, perdem inteiramente o interesse. Isso acarreta uma impossibilidade de escolha de um novo objeto amoroso, já que essa escolha significaria uma substituição do objeto perdido por um novo objeto, e já vimos que ninguém abandona de bom grado um objeto de amor, pelo menos de maneira imediata. A dor causada pela perda é acompanhada de uma inibição do eu e de uma restrição de seu campo de atividades. Estas mesmas características são encontradas na melancolia, acrescidas de algumas outras: diminuição do sentimento de auto-estima acompanhado de auto-recriminação e autoenvilecimento, além de uma expectativa de punição (GARZIA-ROSA, 2008:74-75).

No filme, Pink procura o sentido das ações humanas e dos acontecimentos especialmente da lacuna que existe causada pela falta do pai, morto em guerra. As perdas acontecem e diante delas somos convocados a enfrentar a dor. Esse conflito difícil pode desencadear estruturações subjetivas e operar alienação. Assim, o personagem se apresenta em vários momentos do filme.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Outra figura emblemática é a da mãe especialmente sua proteção e a tranquilidade que tenta passar para seu bebê (proteção em meio a guerra).

Todo drama da narrativa pode ser vista pelo excesso, quer de fragmentos, quer de imagens e sons além das cores que se destacam e também comunicam informações interessantes: o azul que muitas vezes é associado à tranquilidade, serenidade e harmonia, vai sendo invadida pelo vermelho, associado de forma positiva como força e paixão, mas que na cena remete à guerra e à violência, ao sacrifício, ao luto. A cor vermelha, ao longo da história, aparecerá associada a diferentes elementos que nos revelarão pistas de possíveis significados como afirma Guimarães (2003:41).

> [...] é possível notar que uma cor pode nos informar sobre inúmeros fatos. A precisão da informação dependerá, pois da história dessa cor, do conhecimento pelo receptor da informação dessa história e do contexto criado pela apresentação da notícia para 'empurrar' a cor para o significado que se espera que ela venha a formar.

Em meio às cores Pink aparece em vários momentos das cenas com posições corporais simbólicas: ora jogado na água com braços abertos, remete-nos a um crucifixo dando-nos a entender que o sujeito abdicou da vida, houve uma aniquilação da sua relação social transparecendo sua atitude de suicídio. Faz-nos sempre lembrar o que causa seus recalques consciente e inconscientemente: o desejo, sobretudo no que se refere à impossibilidade de completude.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Considerações finais

Temos apontado para o fato de que no filme os desejos e outros elementos da consciência e da inconsciência normalmente se encontram em uma expressão musical verbal e imagética. Nesses imbricamentos podemos perceber a presença simbólica dos aspectos afetivos que tecem numerosas analogias com o passado e com o presente vivido.

Na retomada ao passado, a figura do pai ausente se faz presente, na imagem do professor (substituto paterno) embora sádico, poderoso, mas que não passa de joguete de sua dominadora mulher, a quem se submete de maneira servil. A memória da escola e das regras que desejam ser rompidas é projetada pelo fogo que simbolicamente consome o rígido sistema educacional.

Ao dizer "não" às regras, Pink diz "sim" à onipotência que só sua relação narcísica com a mãe pode permitir. Mas, da mesma forma que possui um sentimento dual pelo pai, de amor e de ódio (querê-lo perto e não querê-lo), assim também é com sua mãe.

Por um lado, o vínculo com a mãe satisfaz desejos primitivos de exclusividade, ao possibilitar uma re atualização da relação narcísica especular, onde os dois estão fundidos, sem separação. [...] Por outro lado, sua ligação com a mãe impossibilita todas as outras (TELLES, 2012:18-19). O amor e ódio que Pink sente pela mãe são o mesmo que sente pelas suas substitutas, ou mulheres de sua vida.

Nesta pesquisa pudemos observar como as cenas foram se constituindo por meio de relações sociais, históricas, culturais, políticas e psíquicas e convergindo para uma construção da memória que é constantemente presente na constituição do personagem principal, afetando seu psiquismo.

Por isso, partimos de alguns fragmentos que nos concederam uma licença poética para interpretar as memórias de Pink que apontam para o aspecto cognitivo, que consiste na retenção e na evocação das informações, conhecimentos, acontecimentos, expectativas, conceitos, ideias, sentimentos e outros tantos elementos da narrativa que dão lugar a uma abordagem subjetiva. Abordagem esta que nos permite compreender o significado dos "muros" que construímos, ora servindo para nos proteger ora para nos alienar.

Ao recuperar o passado dos fragmentos, tentamos dar uma ilusão de garantia de sentido para o presente. A fragmentação, visível na estrutura da narrativa, reflete a visão do consciente e do inconsciente e de todo o universo que o personagem está inserido.

É esse indivíduo fragmentado (que também somos todos nós) que se apresenta dividido entre o eu e o outro, que vemos em última instância a característica tão humana, que se refere ao inacabamento e a incompletude. Pela narrativa do enredo fílmico perpassam de forma insinuante os momentos de construção e desconstrução das nossas próprias vidas.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Referências

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. L'Analyse des Films. 2. ed. Nathan, [original, 1988],1999.

_________. A Imagem. 13. ed. Campinas: Papirus, 2008.

BAPTISTA, André. Funções da Música no Cinema: Contribuições para a elaboração de estratégias composicionais. 2007 Tese de Mestrado (Escola de Música) — Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007.

CHION, Michel. La musique au cinema. Paris: Librairie Arthème Fayard, 1995.

FOUCAULT, Michel. Maladie mentale e psychologie. Paris: PUF, 2005.

FREUD, Sigmund. (1916 [1915]) Sobre a transitoriedade. In: FREUD, S. Edição standartbrasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, v. 14. Rio de Janeiro: Imago,1996.

_________. (1909 [1908]) Romances familiares. In: Livro IX – Obras psicológicas de Sigmund Freud,

_________. Três Ensaios sobre a Teoria da Sexualidade. In: FREUD, S. Edição Standard das Obras Completas de Sigmund Freud, v. 7. Rio de Janeiro: Imago, 1905/1976.

GARZIA-ROZA, Luiz Alfredo. Introdução à metapsicologia freudiana. Rio de Janeiro: JorgeZahar Editor, 2008.

GUIMARÃES, Luciano. As cores na mídia. São Paulo: ANNABLUME, 2003.

HALBWACS, Maurice. A memória coletiva. São Paulo: Centauro, 2004.

LACAN, J.Autres écrits. Paris: Seuil, 2001.

LYRA, Carlos Eduardo de Sousa. Floydianos e freudianos. Uma análise da obra musical do Pink Floyd. Vozes, pretérito e devir. Piauí, v. 1, n. 1, ano 1, 2013. Disponível em:

<http://www.fapepi.pi.gov.br/ojs/index.php/revistavozes/article/view/35>.Acesso em: 08/04/2013.

NETTO, Geraldino Alves Ferreira. 12 Lições sobre Freud e Lacan. 2. ed. Campinas: Pontes Editores, 2011.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

SANTAELLA, Lúcia. O que é semiótica. 9. ed. São Paulo: Brasiliense, 1990.

_________. A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas. São Paulo: Pioneira, 2000.

TELLES, Sérgio. O psicanalista vai ao cinema: artigos e ensaios sobre a psicanálise e cinema, v. 1, 3. ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2004.

TURNER, Graeme. Cinema como prática social. São Paulo: Summus, 1997.

URICK, Bret. Pink Floyd – The Wall. A Complete Analysis. Disponível em: <http://www.thewallanalysis.com/main/>. Acesso em: 24/04/2013.

WATERS, Roger. (1990) The Wall – Live in Berlin. Universal Music, 2003.

WATERS, Roger. The Wall – O Filme. Produtora: MGM, 13/08/1982. DVD. 95 min. Som dolby, color, legendado

_________ (org.). The Wall. Nova York: CBS, 1979. 2 discos, L. 1 (39 min.), L. 2 (42 min.), estéreo. B0000025H6.

WOLF, Francis. Por trás do espetáculo: o poder das imagens. In: NOVAES, Adauto (org.).Muito além do espetáculo. São Paulo: Editora Senac, 2005, p.16-45.

VANOYE, Francis; GOLLIOT-LÉTÉ, A. Ensaio sobre a Análise Fílmica. Campinas: Papirus, 1994.

ONCE UPON A TIME: UMA ANÁLISE DA NARRATIVA DOS CONTOS DE FADAS

Mayara Fidalgo Pereira de Barros / Claudia Bianco / Cíntia SanMartin Fernandes

UERJ, may.de.barros@hotmail.com

UERJ, claudiabianco92@gmail.com

UERJ, Pós-doutora em Comunicação, cintia@lagoadaconceicao.com

Resumo

A partir dos fundamentos teóricos e metodológicos dos Estudos Culturais - considerando especialmente os conceitos de "cultura ativa" e "identidade" - o artigo tem por objetivo compreender as transformações das narrativas dos contos de fadas na sociedade tendo como corpus a mídia, especificamente a primeira temporada da série para TV Once Upon a Time. O pressuposto do trabalho é que as alterações nas narrativas, reflexos de novos comportamentos, fantasias e valores, são atualizadas na contemporaneidade para se adequar ao panorama pós-moderno, influenciadas pelas sociedades em que são inseridas, pelas culturas que com elas interagem e a série é apenas um subproduto desse encontro entre sociedade, cultura e contos de fada.

Palavras-chave: fantasia, cultura, comunicação, identidade, comportamento.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Abstract

From the theoretical and methodological foundations of Cultural Studies - especially considering the concepts of "active culture" and "identity" - the article aims to understand the changing narratives of fairy tales in society having as corpus the media, specifically the first season of TV series for Once Upon a Time. The assumption of this study is that changes in the narratives, reflections of new behaviors, values and fantasies are updated to suit the contemporary postmodern outlook, influenced by the societies in which they are inserted, the cultures that interact with them and the series is only a byproduct of this encounter between society, culture and fairy tales.

Keywords: fantasy, culture, communication, identity, behavior

Introdução

Branca de Neve, Cinderela e A Bela e a Fera são algumas das histórias mais famosas no mundo todo. Junto a outras, essas formam o gênero denominado contos de fada. Tais histórias são caracterizadas por sua universalidade, seu ambiente fantástico e sua ligação com a infância das pessoas.

Na maior parte das vezes, esse é o primeiro gênero com que as crianças têm contato, antes mesmo de saberem ler. Elas ficam encantadas com o maravilhoso, com um mundo em que tudo pode acontecer. Por isso, os contos possuem uma enorme carga afetiva e importância na tradição popular.

Os contos de fadas também estão ligados à cultura oral. São narrativas de tradição coletiva, transmitidas de geração em geração. Ao longo do tempo vão sendo recontados, recriados, vão perdendo e ganhando valores e se adaptando ao contexto popular.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

A força dessas histórias não se encontra apenas em suas expressões literária e oral. O gênero carrega também autoridade visual. Um dos exemplos mais significativos é o conjunto de desenhos animados da Walt Disney baseados em contos de fadas: Cinderela, Branca de Neve, A Bela e a Fera, A Pequena Sereia, e vários outros filmes da produtora são sucesso até os dias de hoje, assistidos por pessoas de todo o mundo.

O foco deste trabalho será, principalmente, a primeira temporada da série Once Upon a Time (Era uma vez, em inglês), uma produção americana de grande sucesso que envolve esse mundo fantástico, e o objetivo será demonstrar como a narrativa dos contos de fada tem se transformado ao longo do tempo e das sociedades.

O enredo de Once Upon a Time

Na série, dois mundos são abordados, o mundo dos contos de fada, onde os personagens e magia de fato existem, e o mundo comum, aquele sem magia. Para se vingar de Branca de Neve, Regina, a Rainha Má, lança uma maldição no mundo dos contos de fada. Depois disso, todos os personagens são levados para o mundo "real" e não lembram quem realmente são. Somente Regina parece saber de tudo. A única chance de se quebrar a maldição está nas mãos de Emma, filha da Branca de Neve e do Príncipe Encantado, uma mulher que cresceu em lares adotivos, foge de responsabilidades e não acredita em magia.

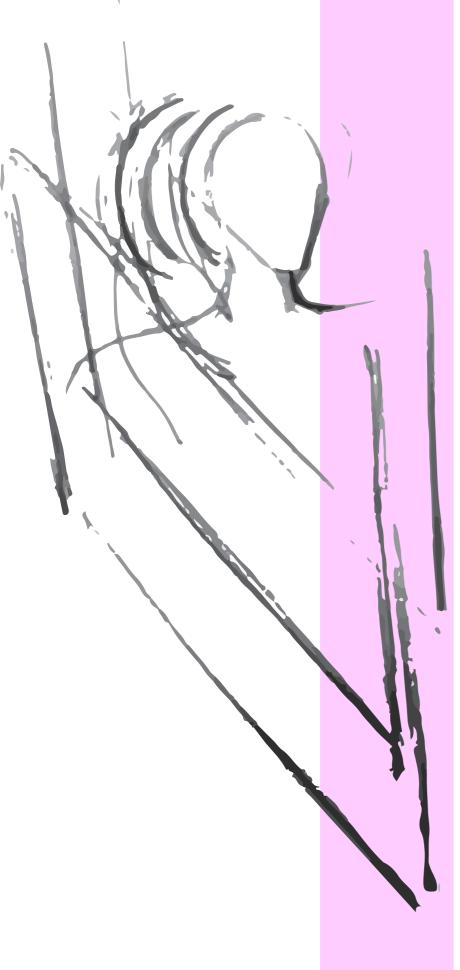
É através de Emma que o espectador vai descobrindo a história por trás de cada personagem incluído na série, que conta com os contos famosos (Bela e a Fera, Branca de Neve, Cinderela) e outros não tão conhecidos (Rumpelstiltskin, A Mão de Midas), e percebendo como a releitura das histórias originais foi feita para atrair o público atual.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Os contos de fada pelo prisma dos Estudos Culturais

A hipótese que defendemos é que as histórias clássicas dos contos de fada foram reinterpretadas para se adequar ao panorama pós-moderno do mundo, influenciadas pelas sociedades em que são inseridas, pelas culturas que com elas interagem e a série é apenas um subproduto desse encontro entre sociedade, cultura e contos de fada.

Se pararmos para ler os contos dos Irmãos Grimm ou de Hans Christian Andersen, perceberemos um padrão: há vilões e mocinhos, um embate constante entre o bem e o mal, princesas e heróis incorruptíveis e bruxas e feiticeiros egoístas e sem chance para redenção. A série nos mostra um panorama diferente, pessoas com personalidades fortes, defeitos e qualidades em ambos os lados do espectro. É possível pensarmos que essa mudança tenha sido ocasionada pelas mudanças nos valores sociais, considerando a abordagem presente nos Estudos Culturais:

> "uma abordagem que insiste em afirmar que através da análise da cultura de uma sociedade - as formas textuais e as práticas documentadas de uma cultura - é possível reconstituir o comportamento padronizado e as constelações de ideias compartilhadas pelos homens e mulheres que produzem e consomem os textos e as práticas sociais daquela sociedade. É uma perspectiva que enfatiza a "atividade humana", a produção ativa da cultura, ao invés de seu consumo passivo" (STOREY, 1997 apud ESCOSTEGUY, 2010, p.155).

Vale ressaltar que cultura não significa "sabedoria recebida" ou apenas uma experiência passiva, e sim "uma rede vivida de práticas e relações que cons-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

tituí a vida cotidiana, dentro da qual o papel do indivíduo está em primeiro plano" (ESCOSTEGUY, 2010, p.153), "um processo global por meio do qual as significações são social e historicamente construídas" (MATTELART, 2011, p. 105). A mídia tem um diálogo com a cultura contemporânea, e sendo o público uma sociedade ativa e possuidora do valor de escolha, a mídia precisa se abrir para a discussão com a sociedade, e o conteúdo deve refletir esse resultado adequando-se aos valores atuais.

Além de problematizar a cultura e sua relação com a sociedade, há também a questão da identidade. A mídia tem grande influencia na construção identitária dos sujeitos sociais e seus produtos vão interagir com a cultura e com a experiência de vida de seus espectadores. As imagens a que temos acesso vão se tornar parte do imaginário simbólico que temos a nossa disposição para criarmos a nossa identidade.

> "no ponto de encontro destas duas frentes, meios de comunicação e Estudos Culturais, identifica-se uma forte inclinação em refletir sobre o papel dos meios de comunicação na constituição de identidades, sendo esta última a principal questão desse campo de estudos na atualidade" (ESCOSTEGUY, 2010, p. 167).

Para ilustrar, a série da Sony Once Upon a Time se passa na atualidade e seus personagens de contos de fadas são pessoas comuns, com trabalhos comuns; tem a imagem forte da filha da Branca de Neve, xerife, e mãe solteira. Nas palavras de Stuart Hall:

> "à medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de iden-

tidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar" (HALL, 2006, p. 13).

Quebra de linearidade e narrativa ao longo do tempo

Como já dito, no início, os contos de fada eram narrados de forma fantasiosa, nos quais a princesa quase sempre sofria por algum feitiço, causado por uma bruxa, era salva por um príncipe e os dois viviam felizes para sempre. Com o passar dos anos, e das mudanças na sociedade e da percepção da mesma em relação à realidade, os contos passaram a ser mais próximos à realidade, mesmo que ainda estivessem bem dosados de fantasia.

Em Once Upon a Time não é diferente. Com a divisão dos dois mundos (pré e pós feitiço da Rainha Má), essa diferença fica bem clara. Essa quebra se dá, principalmente, através da personagem Emma, filha da Branca de Neve e do Príncipe Encantado, que tem como missão, salvar os personagens e trazer de volta os finais felizes: ela cresceu órfã, engravidou, foi abandonada pelo parceiro e deu o filho para adoção. Outro exemplo que deixa clara a mudança da personalidade das personagens e da adaptação da série ao mundo real é a história de Ashley (Cinderella), que no mundo real, foi abandonada grávida por seu noivo e trabalhava de garçonete, enquanto no mundo dos contos de fadas, já era rainha e feliz em seu casamento. Até mesmo Regina tem variações no caráter, o que mostra que mesmo sendo a vilã, não é totalmente má e faz as coisas movida tanto pelo ódio e a sede de vingança quanto pelo amor.

Estes e todos os outros personagens, em certo momento, saem da fantasia e se aproximam de situações reais, mostrando a adaptação do roteiro aos dias de hoje e a quebra ocorrida na narrativa de cada um.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Invariantes éticas e estéticas

Mesmo com a atualização do tema de Contos de Fadas, para aproximá-lo ao contexto da sociedade atual, nem tudo pode ser mudado, já que tiraria a conexão com a origem, perdendo o encanto que o fantástico ainda tem e a conexão com a infância.

Percebemos, na série, a manutenção de alguns elementos dos contos de fadas, como a ideia do extraordinário e mágico que está sempre presente, mesmo no mundo real, inserido pelo personagem Henry, que crê fielmente na realidade das histórias que encontra no livro, mesmo sabendo da improbabilidade de tal crença e de viver no mundo real.

A ética passada pelos contos de fada também é mantida: a eterna luta do bem contra o mal, assim como a busca constante do "felizes para sempre ", ambas presentes nos dois momentos (antes e depois da maldição). Apesar das constantes atualizações que os contos vem sofrendo, a origem que se perpetua neles faz parte do imaginário da sociedade e representa a busca por algo fantástico que permita o sonhar.

Descontinuidade

Apesar de manter a narrativa original dos contos de fada e os elementos que identificam a história como tal, a tendência atual é a releitura, interpretando as histórias clássicas e aproximando-as da configuração atual dos valores da sociedade.

Em Once Upon a Time, isso é feito através da maldição lançada por Regina, a Rainha Má da história da Branca de Neve, que traz todos os habitantes do mundo fantástico para o mundo real. O interessante é que o efeito da maldição é

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

garantir que apenas Regina possa ter um final feliz, o que pode ser relacionado à dificuldade que a vida sem a fantasia impõe à felicidade.

Outros pontos da série que evidenciam uma quebra com o fluxo tradicional dos contos de fada são os flashbacks que vemos do passado de cada personagem quando este ainda existia num mundo fantástico. Esse recurso é usado para que possamos conhecer a história por trás da história, é assim que descobrimos e nos surpreendemos com os porquês de cada personagem agir do jeito que age. Exemplo disso é a Chapeuzinho Vermelho, que na verdade é uma jovem adulta apaixonada que odeia ficar presa na casa de sua avó que a obriga a sempre usar o capuz vermelho; mais tarde é revelado que a jovem é, na verdade, o lobo que ataca o vilarejo e o capuz é um objeto mágico que impede que ela se transforme; a própria Regina é outra quebra: sua história mostra que ela só se tornou uma pessoa "má" ao perder o grande amor de sua vida, assassinado pela própria mãe. Seu motivo para querer Branca de Neve morta não é simplesmente vaidade, ela culpa a jovem princesa pela desgraça de seu passado.

Todos esses exemplos são decorrentes das mudanças ocorridas no público, o interesse não é mais em ver como a princesa e o príncipe ficam juntos, é saber porque as coisas ruins aconteceram. A sociedade como um todo sabe que o mundo não é "preto e branco" e começa a buscar histórias que espelhem o lado "cinza" da vida.

Conclusão

Na atualidade, os produtos culturais estabelecidos pela mídia mantém uma relação intrínseca com as mudanças ocorrentes na sociedade, acompanhando os processos contínuos de transformação cultural e de identidade de cada lugar. Como disse Stuart Hall, na concepção de identidade, "existe sempre algo 'ima-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

ginário' ou fantasiado sobre sua unidade. Ela permanece sempre incompleta, está sempre 'em processo', sempre 'sendo formada'" (HALL, 2006, p.38). E a mídia tenta acompanhar esse processo e representá-lo em suas produções. Ela abrange as questões que condizem com o cotidiano, estabelecendo uma identificação do telespectador com o produto, visando aproximar a ficção da realidade, e em alguns casos, estabelecer o senso crítico. Fazendo um paralelo com a análise de Hall (2006, p.49) sobre o papel das nações na identidade, podemos dizer que a grande mídia é um poderoso sistema de representação cultural.

Partindo do princípio de que os contos de fada sempre tiveram uma função especifica em cada contexto histórico - com os irmãos Grimm, contos assustadores que traziam uma lição de moral; com a Disney, prover a imaginação, desenvolver a esperança quanto ao futuro, acreditar que o bem sempre vencerá e que, independente do que aconteça, o final feliz é, certamente, o destino mais provável; é a busca e o direito de sonhar. Mas, ultimamente, esses conceitos, e histórias enrijecidos pelo tempo, vem sofrendo grandes alterações, adequando-se a realidade a qual estamos inseridos. Num mundo pós-moderno, foi-se o tempo em que a Branca de Neve precisava de um príncipe encantado para salvá-la da bruxa má; hoje em dia, ela mesma se defende, e concretiza seus objetivos, assim como a maioria das mulheres atuais, que se tornam mais independentes com o passar dos anos. As princesas do século XXI, de uma forma geral, reagem, expressão sentimentos antes não esperados, vão atrás do que almejam.

A partir daí, percebe-se que os produtos culturais estão passando a objetivar a representação da dimensão cultural contemporânea, mostrando as peculiaridades existentes em todas as camadas da sociedade, nas variáveis das ideologias e características dos personagens, alterando os formatos originais, no caso, dos contos de fadas, para respeitar o diálogo entre produtor e receptor

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

da atualidade. Esse tipo de produção, além de especificar uma nova forma de comunicação, desencadeia a reflexão da sociedade, a partir desses novos valores a serem passados.

Referências

ESCOSTEGUY, A. "Os estudos culturais". In: Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências. Antonio Hohlfeldt, Luiz C. Martino, Vera Veiga França (Org.). 10ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010, p. 151-170.

HALL, S. A identidade cultural na pós-modernidade. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 11ª ed. Rio de Janeiro, RJ: DP&A, 2006.

MATTELART, Armand e Michèle. "Indústria cultural, ideologia e poder". In: História das teorias da comunicação. Tradução de Luiz Paulo Roanet. 14ª ed. São Paulo, SP: Loyola, 2011, p. 73-112.

ONCE UPON A TIME. Adam Horowitz, Edward Kitsis. 1ª temporada. Estados Unidos: abc, 2011, série de televisão.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

OS INCOMPREENDIDOS: RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA DE UMA PRÁTICA CINE-TEATRAL

Vivian Cristina Cardozo / Marcelo Lazzaratto

Mestranda do curso de Artes da Cena da Universidade Estadual de Campinas-UNICAMP - vivian.cardozo22@gmail.com

Orientador - Prof Dr da pós-graduação Artes da Cena da Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP.

Resumo

Este artigo, resultante da pesquisa desenvolvida durante o mestrado teve como meta o estudo dos gestos épicos brechtianos a partir de uma oficina de teatro desenvolvida no colégio Mario Schenberg em 2013. A oficina de teatro utilizou como modelo de ação cênica na narrativa fílmica "Os incompreendidos" de François Truffaut de 1959, objetivando a criação de situações dramáticas a partir da obra selecionada. Ao final da oficina foi criado o curta-metragem "Ser ou não ser" como trabalho artístico deste projeto

Palavras-chaves: Teatro Brechtiano, Gestos Épicos e Cinema.

Abstract: This dissertation project had as its goal the study of the brechtian epic´s gestures from a theather class developed in high school Mario

Schenberg in 2013. The theatre workshop used in the filmic narrative "The 400 blows" of François Truffaut in 1959, taking as model of scenic action for creating dramatic situations from the selected work. At the end of the workshop was created the short film "to be or not to be" how to art work of this project.

Por que Bertold Brecht?

Ao conhecer mais profundamente as obras de Bertold Brecht, mais tomo a consciência das forças de suas palavras, do poder de ação e da atitude crítica e reflexiva que as palavras dele me tomam.

No início desta pesquisa, eu não tinha a consciência da grande do trabalho de Brecht Brecht, da importância de seus textos, sua dramaturgia como processo de investigação artística, além da contemporaneidade de seus textos.

Ao adentrar, nas peças didáticas e na teoria brechtiana durante o desenvolvimento desta pesquisa, mais eu me conscientizo do poder das palavras e da ação dramática. Brecht não foi um pensador de escritório, mas sim um homem de ação, cuja ação ainda reflete na construção dessa investigação artística, e também de todo o contexto artístico contemporâneo brasileiro.

Observo em seus textos, que Bertold Brecht utilizava como instrumento de trabalho, a força dos elementos cênicos: o teatro, a dramaturgia, a palavra e a ação cênica para sensibilizar e conscientizar os seus espectadores, sobre a alienação dos homens e a exploração dos homens no sistema capitalista. A teoria do teatro épico desenvolvida por Brecht, não surgiu de um passe de mágica, mas foi fruto de um longo processo de pesquisa teórica e artística.

O dramaturgo alemão foi construindo ao longo da sua experiência profissional

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

a teoria do teatro épico, principalmente o efeito de distanciamento, efeito Verfremdungseffek como é chamado em alemão, que provoca nos espectadores uma sensação de afastamento ou invés de apatia pelo espetáculo artístico. No início cria a teoria do distanciamento - o teatro épico como um instrumento artístico em oposição ao teatro dramático, que era considerado "o teatro burguês de entorpecentes" da época, e que visava apenas em dar prazer o público.

Vemos que os primeiros conceitos acerca do teatro épico aparecem nas primeiras dramaturgias brechtianas: Baal e Tambores da Noite, avançando para uma fase de amadurecimento nas peças Mãe Coragem e seus filhos, A vida de Galileu, A Santa Joana do matadouro, A boa alma de Setzuan, O círculo de giz caucasiano e A ópera dos três vinténs como uma teoria do distanciamento contendo os conceitos norteadores para o desenvolvimento da ação cênica: o efeito de estranhamento e a alienação na construção dos personagens.

A teoria do teatro épico se opõe ao teatro dramático (teatro aristotélico) que produz uma ilusão do real, ou seja, o espectador "mergulha" na vida do herói, se sente inserido na narrativa ao se identificar com o protagonista. A teoria brechtiana propõe uma nova forma de construir a ação cênica, se opondo a ideia de ilusão para propor o conceito de Distanciamento a partir do efeito Verfremdungseffekt, o efeito de estranheza a partir da alienação representada pelos personagens.

Para o dramaturgo alemão, a construção da narrativa épica nasce do encontro da realidade, ao mesmo tempo, vemos em Brecht um certo tom de didatismo, pois o autor a partir da ideia efeito de estranheza dirige o olhar dos espectadores para a causalidade dos processos representados nas ações dramáticas. A ideia brechtiana acredita que os espectadores teriam uma atitude de um cientista na qual estuda um ambiente estranho.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Para Brecht, a narrativa épica "nasce continuamente da comparação com a realidade, ou seja, ela dirige o olhar permanente para a casualidade dos processos representados". (BRECHT, 1999,p.16).Os elementos cênicos narram o ato artístico (a encenação), nos revelando um mundo distanciado da sua realidade, assim o espectador consegue compreender a realidade como um processo histórico em constante transformação.

As obras épicas brechtianas têm como elemento principal o ato de narrar uma história. Os atores através do gestus social deixam claras as ações e reações individuais que são tomadas em função das condições sociais, ou seja, na peça A vida de Galileu, a tomada de decisão do protagonista, ao negar as suas próprias teorias, o salva da inquisição. Para o Brecht o essencial da ação dos personagens, é deixar claro ao publico que os personagens agem de acordo a situação social na qual estão inseridos. Segundo o dramaturgo a tarefa das artes das cenas é apresentar "(...) aquilo que acontece entre os homens com toda a sua dimensão e contradições, na sua qualidade de ser ou não susceptível de resolução. Não há nada que não seja causa da sociedade." (BRECHT, 1999, p.39)

Percebo em Brecht que há certo didatismo, porém este didatismo contribui para uma clareza essencial ao público, pois todos os elementos cênicos da encenação proporcionam uma clareza e uma reflexão crítica sobre as temáticas abordadas nas cenas.

A teoria do distanciamento propõe ao espectador que ele seja um espectador ativo durante a encenação. Brecht acreditava que o efeito de distanciamento pudesse "(...) produzir, portanto, aquele estado de surpresa que para os gregos se afigurava como o início da investigação científica e do conhecimento." (ROSENFELD, 1994, p.155).

Os elementos cênicos: atores, figurinos, cenário, maquiagem, música, adereços narram a ação cênica ao invés, de vivenciarem a ação. Ao mesmo tempo, estes elementos cênicos apontam o seu caráter histórico e as falhas existentes neste mundo narrado.

A proposta do teatro épico é substituir o drama pela narrativa, pois o objetivo do distanciamento brechtiano é " (...)intervir em todos os níveis da representação: no trabalho dos atores como na dramaturgia, na música como na cenografia (...) deve conduzir o espectador, a assumir uma atitude crítica. "(DORT, 1977, p.319)

Para Brecht a palavra Verfrendungseffekt (distanciamento) surge como sendo um processo de desalienação do homem na sociedade capitalista. Ao proporcionar ao espectador um conhecimento sobre a sua própria realidade histórica através da fábula narrada, o autor acredita que o espectador terá a dimensão da condição histórica na qual está inserido, e também poderá agir sobre ela.

As dramaturgias são construídas para problematizar as relações conflituosas e controversas dos personagens a partir das posições sociais nas quais estes personagens se colocam. A peça didática "A exceção e a regra", por exemplo, narra a história de um comerciante que não poupará esforços, ele demite o seu guia, por achar que o guia está trabalhando para os concorrentes, também machucará e matará o seu outro ajudante – o culé para conseguir alcançar primeiro o comercio da exploração de petróleo.

Já, o trabalho do ator brechtiano é evidenciar as contradições, através de ações e reações individuais dos seus personagens a partir da sua própria função social. Os gestus sociais denominado pelo próprio dramaturgo que eram os gestos e ações físicas mostram as relações sócias de cada personagem. Os gestos sociais criados pelos atores para mostrar um conjunto de gestos, ati-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

tudes e enunciados comunicativos que determinam as funções sociais nas quais estão inseridos.

Para o dramaturgo alemão "o essencial é que o publicas o tenha clara noção de que os mesmos personagens poderiam ter agido de outra forma, pois o homem, embora condicionado pela situação, é capaz também de transformá-lo." (ROSENFELD, 1994, p.172). As fábulas brechtianas estão repletas de situações dramáticas que exploram as ações e as reações contraditórias dos personagens.

Brecht se utiliza de recursos literários tais como do narrador, da ironia, da paródia e da comicidade para desfamiliarizar o mundo narrado, a fim de explicar e orientar os seus espectadores. Nas encenações os recursos utilizados: cartazes, intertítulos e projeções de textos comentando a ação cênica, dá um caráter épico, pois muito destes recursos usados na encenação comentam sobre a situação social atual, por exemplo, na encenação "As bacantes" dirigida por José Celso Martinez Correia no Teatro Oficina em 2001, usava projeções de imagens sobre o atentado das Torres Gêmeas nos Estados Unidos em 11 de setembro, para evidenciar o contexto histórico e atualizar sobre as problemática social contemporânea.

O ator épico deve narrar o seu personagem utilizando um conjunto de gestos e atitudes que mostram como é o seu personagem, deixando claro o seu ponto de vista sobre as atitudes do mesmo, ou seja, o atoe épico toma uma "(...) atitude crítica em face do personagem, o ator revela dois horizontes de consciência: o dele, narrador, e do personagem (...)" (ROSENFELD, 1994, p.162)

A proposta de investigação da pesquisa durante a execução das oficinas foi explorar as possiblidades criavas dos gestos épicos, gestos, atitudes e enunciados comunicativos que revelam as funções sociais de cada personagem em uma determinada época.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Ao assistir “Os incompreendidos” de François Truffaut logo percebi que o contexto histórico daqueles personagens neste sistema educacional opressor poderia possibilitar um estudo investigativo acerca dos gestos sociais no contexto contemporâneo, pois ao acompanhar as ações e reações do protagonista Antoine Doinel adiante do autoritarismo da escola e dos pais, percebi uma possibilidade de desenvolver uma pesquisa investigativa acerca das ações físicas, do gesto e das atitudes que permeiam o enredo do filme.

Em minha investigação prática, utilizei os narradores descritos acima com o objetivo de provocar a sensação de estranhamento e distanciamento nos participantes durante as interpretações das cenas teatrais. Durante as investigações práticas busquei provocar os participantes com o uso dos narradores nas improvisações teatrais, alguns alunos relataram que tiveram a sensação do estranho, ficaram com um semblante de dúvida, porém tentei manter esta sensação, ao deixa-los refletindo sobre os exercícios práticos realizados, ao invés, de fornecer respostas prontas.

O foco desta investigação prática foi refletir sobre os gestos épicos a partir da narrativa fílmica estudada, porém como educadora em artes da cena, pude proporcionar algumas reflexões críticas aos participantes durante o processo de trabalho.

Relato de uma investigação cine-teatral

Este artigo não tem a pretensão de ser um texto científico ou acadêmico, mas sim um breve relato de uma pesquisadora que ao longo da sua carreira profissional em artes cênicas, se apaixonou pelo cinema, por causa desta paixão elaborou um projeto em que pudesse desenvolver uma prática teatral na qual finalizasse com uma produção cinematográfica.

A minha investigação cine-teatral iniciou-se em 2012, após o meu ingresso no curso de pós-graduação em Artes da Cena na Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP. O estudo prático teve início em abril de 2013, a partir do meu contrato de trabalho com o colégio Mario Schenberg na cidade de Cotia, região da Grande São Paulo.

A oficina de teatro ocorreu no contra turno das aulas regulares, no período da tarde com os alunos interessados no Ensino Fundamental II. Iniciei as aulas com um número de dezesseis alunos do 7º ano ao 9º ano. Logo percebi que os alunos já conheciam os Jogos Teatrais (jogos com regras) utilizados nas aulas de teatro desenvolvidos pela autora norte-americana Viola Spolin (autora das outras Jogos Teatrais e O jogo teatral no livro do diretor)

Utilizei a ideia do jogo teatral, que são improvisações teatrais a partir de uma instrução (o foco) para a criação das cenas teatrais. Em seguida, inspirada no filme estudado "Os incompreendidos" de François Truffaut de 1959, criei situações dramáticas a partir do enredo do filme.

Os temas para as situações dramáticas extraídas do filme, foram o nosso modelo de ação cênica, ao analisar a teoria de Brecht, o autor propõe "(...)dois instrumentos didáticos para o trabalho com a peça didática: o modelo de ação e o estranhamento."(KOUDELA, 1996,p.17)

Para estimular os participantes, propus situações dramáticas extraídas do filme, que dialogasse com o cotidiano escolar e familiar dos adolescentes. Ao mesmo tempo, utilizei as técnicas de interpretação do dramaturgo e teórico Bertold Brecht.

Exploramos as situações dramáticas com a temática: aluno indisciplinado versus professor, professor autoritário versus alunos, pais autoritário versus

filho rebelde a partir do uso do narrador em off, narrador 1ª pessoa, narrador em 3ª pessoa e a inserção de intertítulos nas improvisações teatrais.

Muitas improvisações teatrais revelaram as impressões pessoais dos próprios atores sobre o seu cotidiano escolar, suas relações com os professores e com a direção escolar. Revelaram através dos gestos quem são os professores autoritários e os professores considerados "bonzinhos".

Uma das cenas desenvolvida pelos participantes mostra um pouco do seu caráter autobiográfico, a cena intitulada "O que você gostaria de dizer para o seu professor", utilizando a técnica do intertítulo, o professor representado pelo aluno H durante a chamada é ofendido com cartazes. Nesta improvisação os alunos puderam manifestavam suas emoções negativas sobre a escola.

Ao final do trabalho, observei que havia a necessidade de direcionar as improvisações para um tema comum e atual. Os participantes puderam vivenciar novos pontos de vistas a partir da troca de papeis (de personagens).Para Brecht a experiência teatral, o estimulo do pensamento dialético através da "(...) atividade teatral é sobretudo um ato de conhecimento, um trabalho lento e contínuo de reflexão sobre a realidade, sobre a nossa condição histórica." (DORT, 1977,p.307)

Retomei as leituras das peças didáticas, que foram desenvolvidas pelo dramaturgo na década de 30, consideradas instrumentos coletivo e artístico de aprendizagem das relações sociais. O dramaturgo alemão cita em seus textos: "(...) nossa tarefa pede no entanto que apresentemos aquilo que acontece entre os homens com toda a sua dimensão e contradições, na sua qualidade de ser ou não susceptível de resolução. Não há nada que não seja causada da sociedade." (Compra do latão, p.39).

Inspirada na peça didática “Aquele que diz sim, aquele que diz não de Brecht de 1930, conta a história de uma aldeia onde os habitantes estão morrendo de uma epidemia, o professor resolve junto com um grupo de estudantes irem até a cidade grande em busca de medicamentos e conhecimento, porém um menino, resolve ir junto à expedição, a princípio o Professor hesita, mas acaba cedendo e o leva. Contudo, durante a travessia o menino adoece e como segue a tradição o menino tem que decidir se morre e retorna para a aldeia.

Buscando finalizar a nossa oficina de teatro, e também refletindo sobre os conflitos existentes na sala de aula hoje, crie o roteiro cinematográfico “Ser ou não ser: eis a questão” – aonde vemos a mesma situação dramática a partir de dois pontos de vista, o roubo do celular do professor.

O resultado das cenas teatrais e também a produção do curta-metragem tentam dialogar com os conflitos contemporâneos atuais, revelando um pouco da “(...) da ação do mundo sobre o homem, mas também de uma ação do homem sobre o mundo”. (DORT, 1977, p.291)

Considerações Finais

Ao finalizar o trabalho artístico – a produção do curta-metragem, consigo deslumbra algumas reflexões possíveis acerca do trabalho desenvolvido. Para a autora Ingrid Koudela a proposta do teatro brechtiano a partir do uso da peça didática como modelo de ação social, possibilita aos participantes viver corporalmente o pensamento e a ação física sobre a narrativa proposta. (1992,p.30)

Vemos neste estudo investigativo que a experiência artística desenvolvida com a narrativa fílmica possibilitou aos participantes envolvidos no proje-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

to, viverem na "pele" as situações dramáticas do protagonista do filme. Permitindo aos jovens estudantes a construção do gesto épico (gesto social) através de ações físicas, ao mesmo tempo, puderam refletir um pouco sobre o seu próprio contexto escolar.

Referências

BRECHT, Bertold. Estudos sobre teatro. 2ed. Rio de Janeiro: nova Fronteira, 2005.

____________. A compra do latão (1939-1955). Minas Gerais: Editora Vega, 1999.

_____________. Diário de Trabalho. vol I. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.

DORT, Bernard. O teatro e sua realidade. São Paulo: Perspectiva, 1977.

KOUDELA, Ingrid D. Um voo brechtiano. São Paulo: Perspectiva, 1992.

_______________. Texto e Jogo. São Paulo: Perspectiva,1996.

ROSENFELD, Anatol. O teatro épico. 4ed.São Paulo: Perspectiva, 1994.

SPOLIN , Viola. Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin. São Paulo: Perpectiva, 2006.

____________. O jogo teatral no livro do diretor. 3ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

A OPORTUNIDADE DE EXPOR E DISCUTIR SUAS “IDEIAS”: RODADAS DE PROJETOS AUDIOVISUAIS

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

"A vida da cabeça aos pés"

Antonio Paulo de Paiva Filho

"A vida da cabeça aos pés" concentra-se nas vidas, problemas e relacionamentos de um grupo de mulheres lésbicas que vivem na cidade de São Paulo.

As personagens centrais da série são Leonor - professora de Português de um dos colégios mais tradicionais da cidade - , que namora a Alice — sua ex-aluna no ensino médio, que é atriz de teatro. Fazem parte deste grupo: Clara - que também é professora de Português, colega de Leonor - e sua namorada, Mariana - ex-colega de Alice no curso de Artes Cênicas, que começava uma carreira elogiada como diretora de teatro - Stella Aoki - jovem advogada de uma das maiores firmas de advocacia da cidade - e Marcela - repórter duma grande rede de televisão, que tem medo de ser descoberta como lésbica. O único "bolinha" neste "clube da luluzinha" é João Cabello, que também é jornalista, só que do caderno cultural de um grande jornal - gay assumido, do tipo Madame Satã: bom de briga, que não leva desaforo para casa.

A partir dos episódios da primeira temporada, Leonor deixa o magistério e abre a sua livraria, a Livraria Saci. Neste momento, somos apresentados a Adriana Romão, ou Drica, barista da cafeteria da Livraria Saci e DJ em ascensão, oriunda da periferia da cidade; e Ruth Reis Afonso, uma jovem estudante de Letras, vinda de uma cidade do interior e aspirante a escritora, que passa a trabalhar em meio período na mesma livraria.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Passando na OAB

Arivaldo Santos de Souza

Analu, Paula, Sara, Ricardo e Joaquim são cinco amigos que se conheceram em um bar na Vila Madalena, em uma noite de sexta-feira depois das aulas do curso de preparação para o exame da OAB.Desde então começaram a estudar juntos para o próximo exame da ordem. Nas quatro semanas que faltam para a primeira etapa da prova, eles irão se ajudar e descobrir que, mesmo no deserto, há flores.Paula e Joaquim trabalham em uma farmácia durante o dia para pagar os estudos. Ricardo, apesar de ser filho de uma família tradicional, nunca foi exatamente um estudante exemplar e pena para estudar entre um baseado e outro, sempre regado a muita música e, ora e outra, ele paga por uma diversãozinha extra. Analu também trabalha para pagar os estudos, mas, ao contrário de Paula e Joaquim, ela trabalha depois das aulas. Isso mesmo, ela divide um ponto com outras prostitutas na praça da Sé. Para ela, passar na OAB significa abandonar a vida que a mãe lhe legara quando ainda adolescente. Sara apenas estuda para a temida prova, já faz três anos. Seu marido a apóia incondicionalmente, afinal de contas ele jamais encontraria uma jovem tão formosa e amorosa disposta a continuar casada com um senhor de 70 e poucos anos, violento e que responde a vários processos na justiça; talvez seja amor.

O pelotense de pelotas

Bruno Bueno Pinto Leite

“O pelotense de pelotas” é uma série de humor com 5 episódios de 5min-

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

30seg destinada ao mercado de TV por assinatura e cujo tema são os conflitos vividos pelos habitantes da cidade de Pelotas/RS. Pretende trabalhar o local para refletir neuroses que se repetem de modo mais universal. Todos os episódios possuem o mesmo formato. Há personagem em conflito e há intervenção de uma personagem histórica relacionada ao tema em questão. As personagens são levemente exageradas e seus objetivos são esdrúxulos, por vezes inalcançáveis, como o da mulher que lidera o movimento "Anti tu fosse", em nome da conjugação adequada dos verbos, ou do homem obcecado por viajar a locais em que não ouça piadinhas por ser pelotense. A comédia tem estilo ácido que pretende aproveitar-se da linguagem dinâmica de vídeos humorísticos feitos para canais de internet. O objetivo é, a partir deste projeto, consolidar um grupo para produção de conteúdos de curta duração. Breve escaleta do piloto: "Gay, né?".

Cena 1. CASAL janta num isolado vilarejo chinês. Quando respondem ao GARÇOM que vêm de uma cidade chamada Pelotas, o GARÇOM responde: "Ah, Pelotas, né? Gay, né?"

Cena 2. Após créditos da série, casal está de volta à agência que promete destinos "sem piadinhas". Negociam destinos inusitados.

Cena 3. O narrador, PELOTENSE AFRANCESADO, do final do século XIX, está em sua sala e explica que tudo começou quando ele voltou da França. Quando fala do seu período na França, quase tem um orgasmo, dizendo que conheceu Rimbaud e que pegou tuberculose no mesmo café que Baudelaire.

Cena 4. Âncora de telejornal convoca repórter direto de Pelotas para saber o que os pelotenses pensam da fama da cidade. Repórter é o PELOTENSE AFRANCESADO. Realiza entrevistas na cidade.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Cena 5. Check-in do aeroporto. CASAL está partindo para sua viagem. ATENDENTE pergunta se são de Pelotas, com leve sorriso. Homem irrita-se, diz que é de Pelotas e que é gay. Abre mala de mão e começa a sacar acessórios: revistas gays, algemas, chicotinho, pênis de borracha, cueca de couro. Sorrisos param. Após despachar a mala, CASAL sai caminhando e rindo da situação. Na mala, lê-se "kit antipiadinha", com a logo da agência de turismo.

A terra dos lobocratas

Domingas Person Muller

Projeto do meu romance que eu pretendo transformá-lo em roteiro de um longa metragem. Ele é um romance policial, misturado à literatura de cordel. Demorou quase dois anos pra ficar pronto. Começa a estória no sertão da Paraíba, e termina na região conhecida por "cracolândia", centro de São Paulo. Ele aborda assuntos como: miséria, exploração do trabalho escravo e tráfico de drogas e de pessoas.

Eu vou tirar você desse lugar

Georgia da Cruz Pereira / Marcos Antonio Neves dos Santos

Eu Vou Tirar Você Desse Lugar é uma proposta para um documentário que surgiu a partir de conversas com frentistas em um posto de gasolina. O filme começa a partir de conversas com caminhoneiros em um posto de grande movimentação em Pernambuco, são obtidas histórias que servirão de mote para a condução do

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

filme pelas estradas e caminhos do interior do estado. A primeira questão que pretendemos abordar são as relações sociais e vivências desses caminhoneiros: suas vivências, experiências, pessoas com as quais interagem, como ocupam o tempo quando não estão dirigindo, como driblam a solidão, como é a relação com outros caminhoneiros e nas estradas pelas quais passam. Pegar carona com esses caminhoneiros e conhecer a vida noturna de alguma cidade do interior do estado, seus puteiros, tentar adentrar nesse universo, conversar com as prostitutas. A ideia aqui é apresentar o cotidiano dessas pessoas, como elas compreendem suas vidas, os ambientes pelos quais circulam, essa convivência passageira com os caminhoneiros. Questões a serem pensadas para a realização do filme: como abordar e escolher as personagens? De que maneira os universo do caminhoneiro e das prostitutas se unem narrativamente?

Argumento Para Uma Instalação Cênica: Na Estrada Para Gaza

João Guilherme Mello de Souza

Duas mulheres se juntam a caminho de uma suposta libertação: a fronteira de seu próprio país. Buscam o exílio por conta da dura realidade que as cerca em um suposto país muçulmano que não as aceita mais em suas normas. Uma delas, a Sombra I, foge por estar grávida e não saber quem é o pai; tem medo das consequências que cairiam sobre ela se fosse descoberta e busca um lugar melhor para poder criar seu futuro filho de maneira digna. A outra, Sombra II, dirige o carro travestida de homem para não chamar a atenção da polícia pelo fato de serem duas mulheres viajando sozinhas pelo deserto. É uma mulher rígida, militante, que quer esquecer suas origens para poder construir sua vida baseando-se no que acredita, e não do lhe foi imposto por outrem.

No caminho passam por desertos, rios, cidades, revistas policiais, viajantes e muitos obstáculos, que as colocam em situações limites onde são expostas suas dúvidas, crenças, esperanças e desilusões. Certas cenas se passam em um plano passado, entrecortadas com planos no futuro. Outras se passam no presente, fazendo o elo entre essas cenas aparentemente “desconexas”. A relação entre as duas, suas atuais situações de vida, são esclarecidas no desenrolar não linear da história, aproximando-nos da linguagem das notícias que estamos acostumados a receber do Oriente Médio (muitas vezes desencontradas e incertas). Esses eventos ocorrem em uma instalação, composta de quatro telas curvas, como nos antigos cineramas, formando um retângulo, onde serão projetadas imagens da estrada vista de dentro do carro com as duas mulheres à frente dirigindo (como duas sombras projetadas pelo corpo das atrizes reais que ficarão entre o projetor e a tela). Ao centro dessa instalação ficará o público, que fará essa viagem conjuntamente com as duas atrizes, como se estivesse no banco de trás como voyeur ou espião. A instalação propicia uma utilização das projeções de forma integrada às ações das atrizes e integrando o próprio púbico nessa arena de imagens, colocando a plateia em um espaço onde a narrativa ganha forma poeticamente.

AKRASÍA

Logan Gomes da Silva

Após um desastre que modificou completamente o Brasil, a explosão de um dos reatores nucleares da usina de Angra Três, pessoas com habilidades extraordinárias começam a surgir. Alfa, o mais poderoso Sobre-Humano resultante

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

do desastre e tido como herói pela nossa sociedade graças aos seus atos é violentamente assassinado por outro Sobre-Humano de igual poder, seu nome é Manu e ele é envolto em mistérios. Eduardo Brás, um diretor de cinema, decide investigar as motivações que levaram Manu a assassinar Alfa e assim produzir um documentário. À medida que Brás se aprofunda nas intenções de Manu e as relações entre Alfa e o governo brasileiro, ele começa a juntar peças de um obscuro quebra cabeça que revela a maior fraqueza do herói, um segredo que revela a verdadeira faceta de todos os Sobre-Humanos e a sua origem distorcida e antinatural.

Como viver para sempre: entre o verbal e o visual

Lourdes

Adaptação de Como viver para sempre. Trata-se de historia não-linear, circular, composta de três historias, cujo elo de ligação é a personagem. É baseada em livro ilustrado, do qual são extraídos os cenários.

História 1: A vida numa cidade industrial e cinza. Corredores sombrios, onde nunca há sol ou luz natural. A vida só se alegra no sombrio Café Max e com os salgados do Sr. Til. A contrapartida está na casa de doces, onde se encontram frutas, cores, lindos arranjos de doces, e com as maças, protagonistas de lindos bolos de maça com canela.

História 2: A vida sem a devida importância ao universo urbano vivida pelo Sr. Monge, que mora num carro abandonado, vive na rua, feliz da vida, e faz suas meditações (passeios) tanto na beira do rio, onde mora seu amigo, quanto na floresta, na fonte e no pomar das macieiras, onde esta segunda historia

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

começa. Ele é inteligente ou maluco?

História 3: Se o monge não é maluco, seu amigo da casa escondida é, e é nela que esta terceira historia acontece. Nesta casa, além do monge, ninguém tem coragem de entrar, e sua escada, ninguém tem coragem de subir. Apenas o monge entende aquele homem. As famílias da vizinhança (no cenário, a da casa de parede verde e a da casa de varanda grande) ficam horrorizadas com aquela vida desregrada. Mas o avo da família da casa grande tem uma estranha atração por corredores escuros, e quer se aventurar. Assim, volta-se para a primeira historia.

A Selva na Selva: uma experiencia com o DOCTV

Luiz Carlos Martins de Souza

Um dos papéis fundamentais da arte é o de reinterpretar a realidade, isolando contextos para nos fazer enxergar melhor aquilo que anestesiou o olhar por tanto ver, a ponto de não mais se ver. A arte traz à tona o recalcado para que a sociedade seja instada a produzir melhores formas de lidar com seus problemas. Desde criança me descobri atravessado por um imenso conflito: ao mesmo tempo que me via completamente tomado pelo sagrado dentro da perspectiva cristã, me dei conta de minha homoafetividade. Ainda hoje, quando se lê ou se ouve uma pregação que toca no assunto homossexualidade, o adjetivo empregado é abominável. Cresci numa igreja evangélica, a Assembléia de Deus, numa época de ditadura militar no Brasil, em Manaus, entre os anos 70 e 80. Na igreja éramos instados a não assistir televisão, a não termos relações sexuais antes do casamento, se quiséssemos agradar a Deus e não ir para o in-

ferno. Como muitos que conheço nesse mesmo dilema, passei por vários rituais para ser liberto do desejo homossexual: jejuns, orações, exorcismos, sessões de aconselhamento e acompanhamento, choros e alijamento social.

Ainda hoje entre os cristãos, a concepção predominante é que a homossexualidade não é parte da natureza sadia da sexualidade, mas uma anomalia dela, por abusos sofridos, traumas instalados ou opressão demoníaca. O sofrimento psíquico atroz ainda atinge a muitos. O que resulta disso e acomete a muitos evangélicos é uma pulsão suicida, uma pulsão de morte e o pânico moral, levando alguns casos inclusive ao suicídio.

Ainda se proibe a manifestação e expressão da homoafetividade, apesar de os produtos culturais dos últimos vinte anos começarem a dar vazão a esse recalque. Mas, ainda é problemático ver um beijo numa telenovela, assistir a um comercial de TV, ouvir uma declaração no rádio, ver fotografias ou outras expressões que nos façam ter certeza de que, de fato, a homossexualidade é aceita. Se para o universo machista e heterossexual, os gays, assim como todos os outros marginalizados, são uma foto em negativo, o avesso de indivíduos que a sociedade almeja, para muitos gays, a injunção é agredir, chocar e reafirmar, assim, o lugar marginalizado em que nos significam ou assumir o desejo de morrer, se colocando em situações de um lento suicídio. Todos sabemos do problema grave e das questões contraditórias, dos mal-entendidos e das dificuldades de um diálogo entre cristãos fundamentalistas e gays fundamentalistas para lidar com essa ferida social.

Por isso, conduzido por quem viveu intensamente esse drama, essa proposta de documentário pretende registrar como diferentes vidas conjugam homossexualidade e fé cristã. O documentário terá como foco principal as vidas, as orações, os medos e as aspirações de gays cristãos, buscando novas formas de

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

entendimento sobre a espiritualidade cristã e a homoafetividade, fazendo ver as angústias e contradições nos discursos que polarizam a sociedade e que vitimizam as vidas de quem se constitui subjetivamente nesse drama. A partir da minha própria visão e de meus conflitos sobre homossexualidade e cristianismo, buscaremos revelar as estratégias, os conflitos, as contradições e as sínteses que gays cristãos desenvolveram para e por lidar com o preconceito, a exclusão e a espiritualidade, e seus arranjos em suas famílias, e comunidades cristãs (ou ex-comunidades).

A intenção é provocar o espectador a refletir a realidade em que vive, promovendo um lugar para as alteridades mutuamente se identificarem, re-significando tanto os sentidos bíblicos e históricos que as igrejas cristãs sustentam sobre homossexualidade, quanto a compreensível aversão que muitos gays desenvolveram pela espiritualidade. Sem oferecer nenhuma resposta definitiva e sem negar as contradições que permeiam o ato de permitir o diferente de ser o que é, este trabalho quer, enfim, desmontar a cadeia dos preconceitos que tanto os gays quanto as igrejas criaram para alijar e silenciar uns aos outros. De forma que espectadores entendam o que significa fazer aos outros o que quer que lhes façam no aspecto da sexualidade e espiritualidade, como uma das possíveis respostas políticas e éticas ao atual debate em torno da questão.

Mangue do meu quintal

Marcio Henrique Melo de Andrade

Este documentário pretende ser uma reflexão sobre as relações que estabele-

cemos com nossos espaços de convivência, exibindo um pouco da solidão, dos contatos e da nostalgia das histórias de um bairro neste caso, Peixinhos. Localizado entre Olinda e Recife - PE, Peixinhos desenvolveu-se a partir de empresas instaladas na área: a Fábrica Fosforita Olinda S/A - que, conforme relatos, foi inaugurada em 1957 com a presença do então Presidente da República Juscelino Kubitscheck - e o Matadouro Industrial de Olinda em 1919. Contudo, o fechamento do matadouro e a decadência econômica vivenciadas no bairro o levaram a um histórico de violência e diversos problemas sociais, permeado também por iniciativas dos moradores em mudar sua trajetória através da criação de ONGs. Além disso, a comunidade desenvolveu também diversas manifestações culturais com grupos artísticos de dança afro, maracatu e do movimento manguebeat capitaneado por Chico Science a Nação Zumbi. Com a intenção de traçar um panorama sensível sobre a relação entre as pessoas e este espaço, pretende-se utilizar como elo de conexão os depoimentos de moradores antigos e jovens na comunidade sobre suas histórias e perspectivas de vida. Estas falas entremearão imagens capturadas tanto pela equipe de produção (registrando o cotidiano dos entrevistados e a movimentação nas ruas e praças) como por jovens do bairro a partir de câmera amadoras portáteis (trazendo relatos sem mediadores externos). Esta complexidade de vozes das gerações antigas e jovens mescla-se também às problematizações através da narrativa do roteirista-diretor, que questiona a dialética entre a representação da comunidade por olhares externo e interno, enfatizando certa abertura ao imprevisível e à incompletude do discurso. Como o espaço que o roteirista-diretor carrega dentro de si dialoga ou se contrapõe ao espaço da comunidade que procura representar? Como estas vozes se aproximam e se distanciam no modo como apreendem o mundo em sua volta?

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Clara

Marcos Antonio das Neves

Cris é uma jovem de 17 anos que mora no sítio histórico da cidade de Olinda em Pernambuco. Há dois anos ela perdeu o pai e o irmão em um acidente de carro. Tal fato, fez dela uma pessoa mais reclusa. A rotina da garota basicamente restringe-se entre a escola e a biblioteca do mosteiro de São Bento, a qual frequenta todos os dias, passando as tardes debruçadas principalmente sobre as obras de Pablo Neruda. Eventuais passeios vespertinos com Davi, o seu amigo que trabalha como voluntários na biblioteca do mosteiro também fazem parte dos dias da garota. Cris passa a maior parte do tempo sozinha, uma vez que sua mãe (Laura) trabalha o dia todo. Exceto nos fins de semana, o único tempo que elas passam juntas é quando estão jantando ou vendo a novela. Em uma noite, durante o jantar, Laura diz que elas terão que dividir a casa a com a sua tia avó de 85 anos de idade. Tia avó? Eu não sabia que tinha nem uma tia, quanto mais uma tia avó! Estar com a casa vazia após tudo o que aconteceu foi muito traumático. A casa era mais barulhenta com o seu pai tocando violão no quintal com os amigos, as disputas com o seu irmão pelo o quarto e as constantes brigas por conta do volume da televisão aqueciam a casa. Entretanto, acostumara-se com as novas cores e o novo som de sua casa, ter uma pessoa estranha para dividir a casa o quarto e a vida, não era bem o que queria. O que Cris não sabe é que não é só a sua rotina que irá mudar, mas toda a história da sua família.

Tango, uma filosofia do Abraço (1ra Parte)

Natacha Muriel López Gallucci

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

Tango, uma filosofia do Abraço (1ra Parte) Documentário performativo que narra a história de vida em trânsito uma pesquisadora argentina (Natacha Muriel López Gallucci) após 10 anos morando no Brasil. A busca dos rastros da memória traçados no corpo que dança e as reflexões sobre a vulnerabilidade das fronteiras culturais latino-americanas. No percurso de suas reflexões surgem diversos questionamento a conceito de repetição e identidade.

Me Encontre na Contramão

Nicole Zatz

Cinco amigos no fim do Ensino Médio estão prestes a completar dezoito anos. Além disso, a cidade aonde eles residem pode não existir mais.

Sem deixar de frequentar as aulas, conviver com suas famílias, passear na praia, namorar, ir a festas, os cinco jovens vão vivenciar uma realidade mais intensa na Aldeia local e lutar, comunicar e articular novas relações para proteger a biodiversidade local de ser perdida para sempre.

Conhecido por todos os cantos da cidade, João vive em Revoada desde que se entende por gente. E o que seus pais entendem por ele e para a administração da cidade pode não caminhar ao lado do que ele acredita.

Amigo de João desde a infância, Pedro gosta de viver o momento e quanto mais rock e diversão, melhor. Mas com as novas barreiras da cidade entrando em seu caminho e causando conflito entre seus amigos, começa a despertar um lado que nem ele conhecia de si.

Ainda na infância, os dois amigos conheceram Renata, que tem energia de sobra

e adora cuidar da natureza. Ela é a maior resolutória de conflitos do grupo, mas não consegue se entender com sua irmã mais velha.

Destemida e mestra de perdidos, Karina chegou à cidade há seis anos e não demorou a se unir ao trio. A menina, que passa as tardes vendo aquilo que se esconde do olhar comum, prefere enfrentar o exército a deixar sua vulnerabilidade à vista.

Novato na cidade, Léo se encanta com as praias, paisagens e Karina. Ele se toma rapidamente por cidadão de Revoada, usando de suas habilidades empreendedoras para auxiliar os jovens nos desafios que seguem, mesmo tendo se mudado justamente para o condomínio aonde se centralizam os conflitos.

Se crescer e sobreviver a vestibular e relacionamentos pode ser difícil, se colocar na linha de frente e assumir a carga de manter no mapa a cidade sem apoio dos outros moradores e contrariando poderosos pode ser um caminho sem volta e escolher a direção errada pode influenciar todo o processo.

O Menor Palhaço Do Mundo

Thaís Helena da Silva Leite

A trupe de circenses apresentava-se numa praça pequena. Ricardo do alto de sua perna de pau, com sorriso largo ampliado pela maquiagem, observa a chegada de mais pessoas, enquanto o menor palhaço do mundo (seu filho de 5 anos), trançava por entre suas pernas mexendo com a plateia.

Carolini, sua companheira estava divertindo o respeitável público. Ricardo observa ao longe, tudo muito escuro. Temporal? Muitas interrogações

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

para quem está envolvido no espetáculo. Retoma suas piruetas espetaculares. Uma multidão aproxima-se originária de várias ruas e vai chegando, chegando, se avolumando... em pouco tempo Ricardo observa uma massa homogênea que imobiliza o movimento de todos.

Parecem um tronco humano, os de trás com seus queixos colados nos ombros das pessoas da frente, mãos que não se sabe onde colocar, suor escorrendo, formando um circulo em torno de Carolini (olhos arregalados) e de seu filho que estava se divertindo muito.

Ricardo percebe que quem está delimitando o espaço de sua família é ele, ou melhor, as pernas de pau. Continua andando em circulo enquanto pensa (para que Carolini e seu filho não sejam prensados)

Escuta o barulho ensurdecedor das portas das lojas fechando-se quase que simultaneamente, parecendo orquestrado.

Inicia-se uma chuva intermitente. As águas paralisam o movimento das pessoas, muitos fecham os olhos, outros abrem a boca, algumas mulheres gritam, outras ainda pegam toalhas, blusas em suas enormes bolsas e cobrem a cabeça.

Ricardo não vê o que Carolini assisti: de frente para a multidão, Ricardo andando em circulo em torno dela e ela com os olhos fixos por entre as pernas das pessoas. Enxerga coisas que nunca havia visto em tal profusão: mãos que vão e vem, calças salientes encostadas em calças jeans apertadas, trenzinho de meninas colegiais e muitas mãos entrelaçadas, como se muitos ou quase todos estivessem com medo de ficarem sozinhos.

A chuva para de repente. O barulho da perna de pau ritmando seus passos em círculo largo no chão é o único som audível. Ao longe um som como uma onda que chega: de sapatos andando. Cada um a seu modo vai olhando para trás e

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >

todos lentamente, rodando em torno de si mesmos viram-se de costas para Carolini e seu filho. Seus olhos se entristecem.

O som de conversas toma conta do ambiente, passos, conversas, até que todos saem do campo visual de Carolini, de seu filho e do olhar de Ricardo.

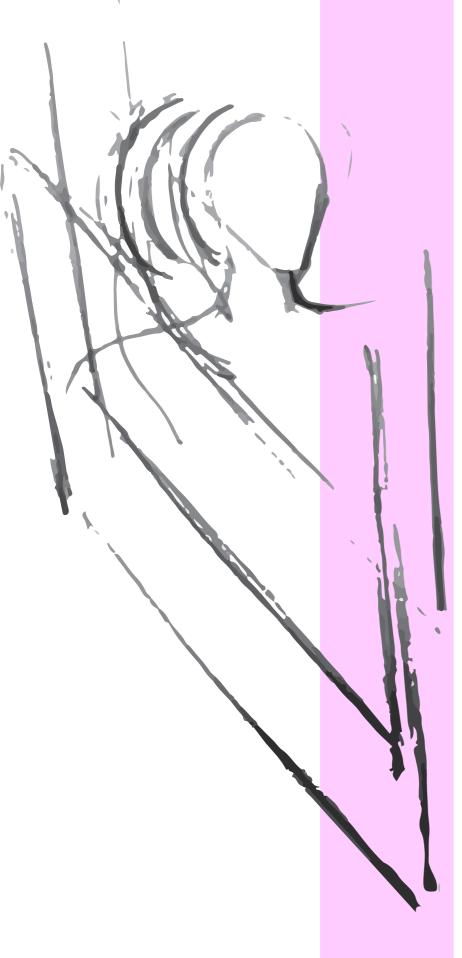
Volante

Alfredo Suppia

Uma fina imagem rente ao horizonte revela a paisagem do cangaço. Em câmera subjetiva, a fina imagem (estreita nas margens superior e inferior) passeia pelo horizonte (pan). Contraplano revela um jovem com uma chapa grossa de ferro (uma máscara? Parte de um fogão?) em frente ao rosto, como se estivesse a usar um binóculo.

O bando de cangaceiros encabeçado pelo líder se aproxima. O líder dá ordens ao jovem. Ele acede e os cangaceiros partem com estardalhaço. Subjetiva do horizonte revela uma vaca amarrada a uma estaca. Contraplano do jovem cangaceiro sentado. Ele está entediado. A vaca. O jovem. O sol. A vaca. O jovem. Ele se levanta e vai até a vaca que está relativamente distante. Põe latas ou garrafas sobre as duas estacas que cercam a vaca. Volta para seu banquinho ao longe. Começa a brincar de tiro ao alvo nas garrafas. Num dado momento, um de seus tiros parece atingir a vaca, mas ela se move. O tiro atinge um vulto mais ao longe, por trás da vaca.

O jovem cangaceiro se assusta. Levanta e corre para ver quem ou o quê ele atingiu. Constata um corpo, aparentemente ele havia baleado outro cangacei-

ro, agora caído de bruços sobre o solo. O jovem percebe uma bandana colorida na cabeça do homem caído. Barulho ao longe. O jovem cangaceiro volta os olhos ao seu posto de sentinela, em frente ao casebre, e vê militares (a volante) se aproximando. Ele parte em disparada.

Corre, corre muito. Penetra na floresta de espinhaço. Desce pedra, sobe pedra. A volante parece ter ficado pra trás. O jovem passa dias andando. Com fome e sede, suas forças vão se exaurindo. Ele continua caminhando, dias e noites se sucedem.

Exausto, morto de sede, suas roupas e apetrechos foram ficando no caminho. Um lenço colorido no bolso serve de proteção para a cabeça. Cansado, ele avista uma vaca amarrada ao longe. Ainda mais atrás, parece que vê um casebre. Ele se aproxima lentamente, na esperança de encontrar água e comida. Câmera subjetiva registra o avanço do jovem em direção à vaca e ao casebre mais ao fundo. Ouve-se um tiro. O jovem cai de bruços.

capa

sumário

ficha

< anterior

próxima >